LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. AWNEA.

AÑO 1 Nº 3
ARG $12.90



FIFA 12

L.A. NOIRE | DNF | INFAMOUS 2 | THE WITCHER 2 | DiRT3 | ALICE: MADNESS RETURNS
E3 2011 | GAME ON! | WII U | CHICA [i]: PaRkItA | THE HOBBIT | PUZZLE Y PREMIOS



Hardcore gaming seal
LEVEL UP
YOUR GAMING EXPERIENCE
La acción en tus manos
boom-box.com.ar
La línea más completa de accesorios para PC, PS2, PS3, Wii y XBOX.
BLACE
XBOX360®
WIRELESS PRO
PS3 - PC
ASSASSIN
PC
WARRIOR
PC
www.levelupworld.com
GARBARINO
compumundo
EL MUNDO DEL JUGUETE
FRÁVEGA
LUCAIOLI
ZENOK
apioverde
Replay
MEGATONE
WAL★MART

En memoria de Carolina Sol Rodríguez | cbunny

[BONUS]

¿COMENTARIOS? Visitá www.irrompibles.com.ar y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. Las notas publicadas tienen su extensión en los foros, y en el Club [i] podés crear tu perfil como si fuera Facebook, pero sin los amigotes plomos ni las encuestas. In Position!



EL SECRETO DE [i]

Nunca escribí un editorial. Siempre leí los de Dan y pensé "qué responsabilidad". Esas 330 palabras mágicas que invitan a nuestros lectores a leer la revista siempre me parecieron una misión extraordinaria. Y cuánta razón tenía. Porque no es fácil. Mientras Dan lucha por no ser asimilado por sus mocos Borg antes de ponerle un broche final a la revista, yo lucho contra el agotamiento de toda una semana de trabajo, un asado y una botella de vino, para escribir estas líneas, intentando que mis palabras tengan algún hilo conductor. A estas horas, los dedos tienen voluntad propia, están de piquete y no respetan las órdenes del cerebro.

Este tercer número fue un esfuerzo sobrehumano de muchísima gente. Una gran cobertura de la E3 de Lionel Campilongo de 3D Games Argentina, las plumas virtuales de Joaquín Metz de Imperio Gamer y Augusto Carrero, game designers en ciernes; un puzzle demencial de Santiago Figueroa, más conocido como "Código Morton", y la impresionante nota de tapa de nuestro webmaster y especialista en deportes, Mario "Shadbox" Marincovich, quien junto a EA SPORTS nos presenta un reportaje exclusivo con uno de los productores de FIFA 12. Además, por supuesto, del esfuerzo de todos los colaboradores y colaboradoras que aportaron su talento. Ni hablar del gran Rafael "Gaucho" Zabala, que diseña estas páginas con tanto picor. Queremos agradecer también a Gigabyte, Synergex, GeekMart y Next Games Argentina, por los premios que nos han facilitado para sortear, así como a nuestros anunciantes.

También queremos agradecer a Irina Sternik y el equipo de #Tecno23 de CN23, y a Pablo Fernández y su equipo de "TLT" (Toda La Tarde) de Canal 26, por confiar en nosotros para hablar de tecnología y videojuegos todos los sábados. Porque ellos, al igual que nosotros, creen que los fichines y la tecnología son algo más que un pasatiempo.

Ellos y ustedes, nuestros lectores, son el único secreto que tenemos.

Gracias a todos, Irrompibles está llegando a lugares que nunca creímos posibles.

Moki

Por Durgan A. Nallar | Dan

Game On! 2011

La mayor muestra de arte de videojuegos de Latinoamérica



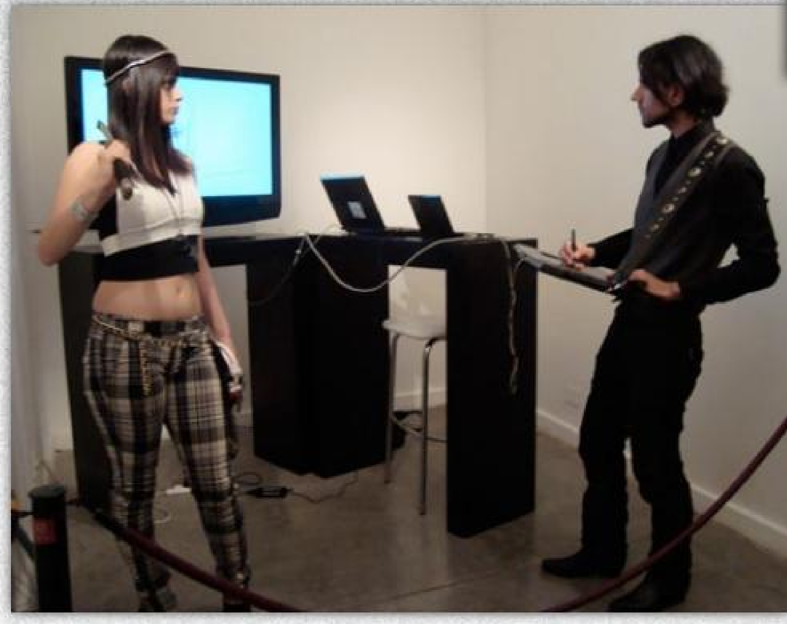
BUENOS AIRES, 8 DE MAYO DE 2011

–Se llama Cristian –dice el abuelo, herrero de profesión, señalando a un chico de 10 años que va de un espacio al otro con una avidez enorme–. Se vuelve loco con estas cosas. ¡No para nunca!

La galería blanca, como un túnel de luz, exhibe monitores, pinturas de guerreros, héroes a la Warhol, juegos de iPhone. Al fondo, en un gran LED, la enorme silueta de una araña persigue a un diminuto valiente: Limbo, el juego danés independiente que muchos comparan con el film noir y el expresionismo alemán.

La humilde familia se reúne en torno a los monitores, como un asombrado cortejo, mientras Cristian toca, prueba, observa. El pequeño mico tiene fuego en los ojos y una emoción que sólo la puede entender alguien que ama el game art. Entonces me preguntan, y yo explico, o intento explicar, lo que le pasa. Es muy difícil, y la mejor palabra que encuentro es: pasión. Cristian es un artista en potencia, pero no cualquier artista. Es un artista que quiere usar la tecnología para expresarse, no ya pinceles y telas, ni arcillas o cinceles; computadoras, vectores, texturas, animaciones. Son otros códigos. Cristian necesita eso para ser feliz, está al inicio de un largo camino. Tiene que aprender, hacerse a sí mismo, y para ello necesita el apoyo de los suyos. Les digo lo que yo mismo siento.

–Cuando era así chiquito –hago memoria, con cierta dificultad–, amaba todo esto, pero no había dónde ver nada, no tenía quién me guiara, nadie para enseñarme y sobre todo para alentarme. Digo, para darme la tranquilidad de que estaba bien que me gustara todo eso. Me gustaba dibujar y escribir... por eso terminé haciendo revistas.



–Se la pasa dibujando monstruos –el abuelo, quizás porque es un artista de metales y formas, lo entiende mejor– y esas cosas, cosas todas raras.

Es que no va a dibujar flores ni paisajes, a menos que tengan un enorme dragón entre las nubes. Cristian va a crear mundos imposibles, con caballeros, gárgolas, robots gigantes y ciudades de cristal. Les pido que lo apoyen, que lo lleven a

todas las muestras, que intenten conseguir una beca cuando sea más grande. Cristian podría comenzar ya mismo en un taller de escultura, aprendiendo 3d Max, leyendo manuales. Les digo que si no lo hacen, lo matan por dentro.

Me agradecen y se van, de nuevo persiguiendo al chico. Se pierden entre un montón de gente, una mezcla de estudiantes, curiosos, turistas y desarrolladores de videojuegos. Yo me quedo exhausto, porque me la pasé explicando una y otra vez a cada contingente de qué se trata todo eso. Pero contento de sentir que puedo transmitir lo que, en esencia, me la paso transmitiendo: esto de hacerle caso a las pasiones, de hacer lo que te gusta, de irradiar un mensaje e impactar los sentidos.

Eso es lo mejor de Game On!. Te golpea ahí donde sos artista, aunque seas un remiendo de artista como en mi caso, más bien frustrado porque, como le dije a esa familia, en mis tiempos no existía dónde acudir, ni mucho menos una muestra de game art.



Los juegos son Arte

En el Centro Cultural Recoleta tuvo lugar Fase 3, la muestra de arte y nuevos medios. Dentro de la gran muestra, que fue singularmente maravillosa, se desarrolló Game On! 2011: el arte en juego, una iniciativa de la galería Objeto a (www.objeto-a.com.ar). Game On! ya se había hecho una vez, dos años antes, dentro de la propia galería, en el barrio porteño de Palermo. Aquella vez estuvo excelente. Pero ahora superó cualquier expectativa. El sólo hecho de que la muestra haya sido parte de Fase 3 y en ese espacio cultural de la ciudad ya valida una vieja idea: los videojuegos son Arte.

Una cantidad de artistas nacionales e internacionales exhibieron sus obras y realizaron performances en vivo para el público que colmó la galería durante cuatro días. Además, estuvieron acompañando la ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos de Argentina), NGD Studios, la Escuela Da Vinci, el instituto Image Campus, Microsoft Argentina y Sony Argentina, entre otros.

Poco después, Game On! se trasladó a la Escuela Técnica ORT, y a fines de junio también estuvo presente en la exposición Buenos Aires Futura organizada por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. ¡El Planetario se llenó de game art!

Desde [i], nuestras felicitaciones a toda la familia Oulton por la iniciativa de llevar el arte de videojuegos al lugar que se merece. [i]



Los artistas de Game On! 2011 / Fase 3

- Agustín Pérez Fernández ("Vestigios")
- Daniel Benmergui (Juegos indies)
- Colectivo Martinez-Zea, de Universidad Nacional de Tres de Febrero ("Conflicto local")
- Joaquín Fargas, de Universidad Maimónides ("Crédito ambiental/Biogame").
- Leonardo Falaschini, de Sabarasa (Pixel Art performance)
- Minor Studios ("Atmosphir")
- Pablo Cerrutti, Ezequiel Hein, Alfredo Hodes y Lionel Zajdweber de Purple Tree Studio ("Rabbits for my closet" y performances)
- Sergio Faccinetti y Diego Viegas, de Es cuela Da Vinci (Performances)
- Cristian Saksida, de Image Campus (Performances con modelo vivo)

Internacionales

- Jonatan Söderström, de Suecia ("Tuning")
- Michael Brough, de Nueva Zelanda ("Sense of Connectedness")
- Nicolai Troshinsky, de España ("Loop Raccord")
- Terry Cavanagh y Stephen Lavelle, de Irlanda ("Judith")

Para un reporte detallado sobre cada obra, pueden consultar en el sitio de [i] y en www.unite-la.com.

Por Matías García Olmos | MasterVivi



Nintendo Wii U

Como una DS pero gigante

EL 7 DE JUNIO en la Electronic Entertainment Expo, Nintendo dio a conocer una nueva consola y anunció su fecha de salida para el 2012, con lo cual tendríamos muy poco tiempo para fichinear antes del Apocalipsis.

El fuerte de Nintendo es encontrar nuevas formas de jugar. La Wii U, además de un nombre soso, posee un control gigantesco que, si fuera un bicho, sería hijo de una tablet y un gamepad.

El excéntrico control permite "traer" lo que vemos en la TV a su propia pantalla, una solución genial para seguir fichineando cuando la abuela nos expulsa del living a la hora de la novela, pero se ve mucho más útil mostrando información del juego, como inventarios, mapas y vistas aéreas. Al ser táctil, uno puede tocar aquí y producir resultados allá. En síntesis, la consola con ese control es una especie de DS y claro, de ser así, con sólo hacer un port de los geniales juegos de la portátil, ya tenemos un sistema más que interesante.

El control no sólo abre nuevas posibilidades de game design. También da la posibilidad de utilizarlo para navegar la web, compartir imágenes o videos desde el control hacia la TV y realizar video llamadas, ya que posee una webcam, micrófono y parlantes.

Características (podrían cambiar):

Tamaño: Aproximadamente 4,5 cm. de ancho x 17,3 cm. de alto x 27 cm. de largo.

Nuevo control: Incorpora una pantalla "touch" de 6,2 pulgadas (casi 16 cm. en diagonal), controles de botones tradicionales A-B-X-Y, botones en los "hombros" L/R y ZL/ZR, dos sticks análogos, botones de Power y Home, rumble, acelerómetro, giróscopo, cámara, micrófono, parlantes estéreo, y acepta stylus.

Otros controles: Posibilidad de conectar hasta cuatro Wiimotes con o sin Wii Motion Plus al mismo tiempo, así como otros controles como Nunchuks, controles clásicos, y la Wii Balance Board. Es compatible con todos.

Dispositivo de medios: La consola –que se parece físicamente a una Wii– incorporará una bahía para discos ópticos de alta densidad de 12 centímetros y formato propietario (25GB).

Salidas de video: AMD Radeon HD de diseño especial. Soporta 1080p, 1080i, 720p, 480p y 480i. Los cables compatibles incluyen HDMI, componente, S-video y composite. El video será generado por la consola, y enviado al TV mediante cable, y a la pantalla del control mediante streaming de video inalámbrico.

Salida de Audio: Usa conector AV Multi Out, y PCM de seis canales vía HDMI.



Almacenamiento: Memoria flash interna, con la opción de expandirla mediante memorias SD o discos rígidos externos USB.

CPU: Procesador IBM, PowerPC multinúcleo de 3.6 GHz y DRAM integrada.

GPU: AMD Radeon HD.

Otras características: Cuatro puertos USB 2.0 (dos adelante, dos detrás), Sensor Bar y retrocompatibilidad con juegos y accesorios de Wii.

Aún no se sabe con exactitud cuándo saldrá al mercado, pero sabemos que cuando lo haga contará con el apoyo de grandes empresas como Ubisoft, Electronic Arts, SEGA, THQ y Namco Bandai y que contará con juegos como Assassin's Creed, Darksiders II, Battlefield 3 y Batman: Arkham City, entre otros. A pesar de que la Wii es la consola hogareña con menor capacidad gráfica de esta generación, Nintendo logró liderar el mercado gracias a la innovación de sus controles, aunque últimamente viene registrando una caída en las ventas. ¿Wii U logrará sostener la corona?

Nuevos amigotes de [i]

Isurus Gaming

Una web dedicada al crecimiento del gaming argentino. Organiza la Liga Nacional Argentina de StarCraft II y todas las semanas hace torneos que tienen como epicentro el RTS de Blizzard Entertainment. La comunidad está patrocinada por eSports de Thermaltake, Western Digital y LocalStrike. Las temporadas de la liga duran aproximadamente un mes. Además se hacen eventos de gaming, overclocking y modding.
¿Se animan a competir? Visiten:
www.isurusgaming.com o
facebook.com/isurusgaming [i]

Walking To Hell, una comunidad de Counter-Strike

[IRROMPIBLES] tiene el honor de ser sponsor de W2H, un team de jugadores de Counter-Strike que se dispone a jugar profesionalmente el fichín de Valve Software. El grupo está formado por jugadores de Buenos Aires, Mar del Plata, Gualeguaychú y otras ciudades del país.
Para conocer más sobre Walking To Hell, pueden visitar la página oficial:
www.walking2hell.com.ar
Si prefieren, también están en Facebook en **facebook.com/w2hgaming** o los pueden contactar via MSN Messenger en
w2h.pcw@live.com.ar [i]



Los videojuegos son Arte

¿El fin de la eterna discusión?

ARQUITECTURA (1), danza (2), escultura (3), música (4), pintura (5), poesía (6) –y literatura en general–, cinematografía (7), fotografía (8), historieta (9). ¿Por qué no los videojuegos? La pelea lleva tantos años como la industria, arriba de 40. También están en discusión otras disciplinas como el teatro, la televisión, la moda, la gastronomía, la publicidad, la perfumería y la animación. ¡Bueno, parece que estaríamos cerca de ser la décima forma de arte reconocida!
En mayo, el Fondo Nacional de las Artes estadounidense hizo un anuncio histórico: "los juegos interactivos" son una forma de arte y, por tanto, elegibles para su financiación. Existiría así la posibilidad de la creación de juegos como "obras públicas"; es decir, las obras financiadas por el gobierno que están a disposición del público de forma gratuita, pero por las que el desarrollador o artista recibe un reconocimiento dinerario. Esto debería acarrear también ventajas impositivas.
Más recientemente, la Corte Suprema de Justicia de los Estados Unidos falló a favor de los juegos, diciendo que al ser arte como lo son los libros y comics, se encuentran amparados por la Primera Enmienda, desestimando así la demanda del Estado de California, que pretendía prohibir los videojuegos por violentos e "interactivos". Explícitamente, los consideró arte.
Es un gran paso. Si bien esto sucede en EE.UU., es de esperar que las autoridades locales consideren el mismo tratamiento en beneficio de la industria argentina de desarrollo de videojuegos, que, al menos, ya se hizo notar tanto en el gobierno nacional al incluirla en el MICA (Mercado de Industrias Culturales Argentinas) como en el gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a través del CMD (Centro Metropolitano de Diseño) y el Ministerio de Comercio Exterior. [i]

PlayStation Vita a fin de año

La nueva portátil de Sony llega este 4 de noviembre

UNA E3 2011 DOMINADA por las nuevas tecnologías, eso es claro. Sony hizo su show focalizado en los juegos 3D y Move, pero el gran anuncio estuvo en el portátil. No fue una novedad, porque ya se sabía todo sobre el antes llamado NGP, ahora rebautizado PSVita. A falta de un nombre más potente.

La Vita es la primera consola portátil con conectividad opcional 3G. Cuenta con un brutal procesador ARM Cortex-A9 y un GPU PowerVR SGX543MP4+ que, más allá de los números, provee de tanta potencia como haría falta por unos cuantos años. La pantalla es multitouch, de 5" (16:9) OLED, con una resolución de 950x544, 220ppi (el doble de PSP). La superficie inferior de este pequeño monstruo también es táctil, cosa rara. Tiene dos cámaras, una frontal y otra trasera, capaces de grabar video de 320x240 a 120fps, o de 640x480 a 60fps.

Los juegos vendrán en una flash card, y al no contar con lector UMD la única forma de fichinear los juegos de PSP será comprándolos (sí, otra vez) de la PlayStation Store.

En los Estados Unidos, el modelo de Vita con Wi-Fi se venderá a $249 USD, y el modelo Wi-Fi/3G a $299 USD. En Europa, mismo precio pero en euros. ¿Y los juegos? Sony mostró algunos que hicieron saltar los ojos de sus órbitas a unos cuantos, como WipeOut 2048, Street Fighter X Tekken, Dinasty Warriors, LittleBigPlanet, F1 2011 y Uncharted: Golden Abyss.



Boletín de noticias [i]

¡Novedades desde la sala de máquinas!









SUSCRIPCIONES: Es la forma de asegurar que la revista llegue a la mismísima puerta de su hogar a los pocos días de salir en los kioscos de la Capital Federal y el Gran Buenos Aires. La suscripción se puede hacer por tres y seis números. No tiene costo de envío postal. Los pedidos salen todos los miércoles por correo privado. Para mayor información:
irrompibles.com.ar/suscripciones

[IRROMPIBLES] v4.5: La nueva versión de nuestro sitio –codename: "Jueves"– se encuentra próxima a dar la cara. Tendrá una nueva estética, más funcionalidades, y mayor integración con las redes sociales como Facebook y Twitter. Al mismo tiempo, hemos migrado a servidores más potentes para que la navegación sea rápida y agradable. Los Puntos de Carmack serán mucho más importantes porque darán acceso a funciones y sorteos especiales.

[IRROMPIBLES] Revista Digital: La revista ya está en el App Store (iPhone, iPod touch, iPad), donde pueden descargar gratis el Mikonomicon MMX y comprar el número 1 a sólo $1,99 USD. Próximamente, estarán disponibles las versiones Android y PC/Mac a través de Lector Global. Habrá grandes novedades sobre esto en el sitio.

arteGEEK [génesis]: El mega evento de fichines, tecnología, arte digital y cosplay tuvo que ser postergado para el próximo sábado 29 de octubre (ver página contigua). ¡A no desesperar! Van a estar las grandes marcas y los mejores artistas. ¡Hasta Darth Vader y Chewbacca van a estar, trajes oficiales! No se lo pueden perder. ¡Agenden ese día, y regístrense para participar de los mega premios!
www.irrompibles.com.ar/artegeek

IN POSITION!

BF: BAD COMPANY 2

Somos un grupo de micos locos que luego de incursionar en este gran fichín nos convertimos en adictos. Al comienzo combatiendo en servidores ajenos, explotándoles todo a nuestro paso, hasta que decidimos tener nuestro propio server [i].

Si quieren conocer más sobre el fichín, les sugerimos leer la review que se encuentra en el Mikonomicon (el Libro de los Micos, disponible gratis en el sitio). Es una muy buena reseña.

Para jugar con el team [i], pueden comprarlo digitalmente mediante el EA Store, Steam o G2Play como también físicamente en los locales gamers. El juego requiere al menos un Core 2 Duo @2 GHz, 2 GB de RAM y 256 MB de video (NVIDIA GeForce 7800GT/ATI X1900). Corre en XP y Win7.

Los invitamos a que se registren en [IRROMPIBLES] y visiten nuestro subforo dedicado a Battlefield: Bad Company 2. [i]




Arte GeeK
[GÉNESIS]
+ARTE DIGITAL
+CULTURA
+VIDEOJUEGOS
+COSPLAY
• Videojuegos
• Animación 2D y 3D
• Ilustración en vivo
• Talleres con los mejores artistas
• Concept Art
• Revistas
• Comics
• Estaciones de juego
• Overclocking
• Música
• Conferencias
• Concurso de Cosplay
• Sorteos
• ¡Y más!
ORGANIZAN
[IRROMPIBLES]
EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.
IMAGE CAMPUS
otra educación
Unite LA
Comunidad de Artistas Latinos
SÁBADO 29 DE OCTUBRE / 9 A 18 HS.
ENTRADA LIBRE Y GRATUITA. MÁS INFO EN WWW.IRROMPIBLES.COM.AR/ARTEGEEK
PASEOLAPLAZA
SALA PABLO NERUDA
SALA ALFONSINA STORNI

Por Lionel Campilongo | @LionelCamp

La expo de juegos más grande del mundo vista en primera persona



Del 6 al 9 de junio, la Electronic Entertainment Expo de Los Angeles se colmó de periodistas, empresarios, desarrolladores y quemados del fichín. Lionel Campilongo, Editor en Jefe y Community Manager de **3D Games Argentina** (www.3dgames.com.ar), el sitio especializado en juegos más importante del país, estuvo presente absorbiendo una increíble cantidad de información que ahora comparte con nosotros.

¡POR DÓNDE EMPEZAR! Desde el otro lado, uno ve a la E3 como las conferencias y los videos de gameplay, pero la experiencia de estar jugando todas las novedades y que los mismos desarrolladores te cuenten cómo van creando sus juegos es algo sensacional y de muchísimo valor.
Les voy a contar el viaje demencial de una semana de conferencias, booth, juegos, prototipos y encuentros con celebridades. ¡Aquí vamos!



La Conferencia de prensa de EA

EA se lució con Mass Effect 3 y Battlefield 3, que realmente rompió todo. Más allá de eso, Need For Speed: The Run se viene con un modo "afuera del auto" que no convenció mucho porque es simplemente un repetitivo quick time event; te bajás del auto y corrés a pie mientras te persiguen, volvés al auto... bastante cinemático pero nada jugable, aunque el resto sí se veía muy bien, todo integrado con el ya conocido Autolog.

Star Wars: The Old Republic hizo su aparición por medio de un compilado de los CGI ya conocidos, realmente espectacular pero sin sorpresas. Tras la presentación de un nuevo SSX y otras novedades, partimos para la conferencia de Ubisoft, en la que se hizo mucho énfasis en el vigésimo quinto aniversario de la compañía. Lo festejaron presentando videos sobre cómo se verían los juegos actuales hace 20 años. Los desarrolladores trataron de ponerle la mejor onda posible y algunos lo lograron, como los de Rayman, que presentaron la nueva –y fantástica– versión del juego.

Assassin's Creed: Revelations se llevó aplausos atronadores por su presentación con un trailer CGI y una demo en vivo simplemente increíble. Otra de las grandes novedades fue la presentación de Far Cry 3 con un live demo.

¿Más novedades? Randy Pitchford, el CEO de Gearbox Software, presentó Brothers in Arms 4: Furious para el 2012. Furious toma algún que otro elemento de Inglorious Bastards.

Steven Spielberg y Peter Jackson sorprendieron con Las aventuras de Tintin, un juego en tercera persona que se ve absolutamente prometedor. Y hablando de tercera persona, Ghost Recon: Future Soldier se hizo presente con un demo en vivo. Tras Just Dance 3 y una presentación aburrida de Trackmania 2, partimos hacia la esperada conferencia de Sony.



La conferencia de prensa de Sony

Sony no mostró muchas sorpresas pero hizo énfasis en los títulos que ya conocemos, como Uncharted 3: Drake's Deception (sale en noviembre) e InFAMOUS 2 (ya disponible). Lo que sí se presentó en buena medida fue la NGP, ahora rebautizada como PlayStation Vita. Sí, un nombre bastante particular pero el hardware nos sorprendió mucho por la capacidad de mostrar excelentes gráficos. La PSVita es una consola que posee una sólida construcción y es muy liviana; ni hablar del amplísimo ángulo de visión y la calidad de la pantalla OLED. Títulos como Uncharted: Golden Abyss y LittleBigPlanet aprovechan mucho el touch panel de la Vita al igual que la potencia de procesamiento.

El presidente de Sony Corporation, Kaz Hirai, dio la noticia en cuanto a los precios. La Vita versión Wi-Fi estará a $249 USD, y a $299 USD la versión 3G y Wi-Fi, que en los Estados Unidos será servida por AT&T. Veremos si esta versión llega a nuestro país.

Lo mejor vino luego de la conferencia. Sony abrió las cortinas del escenario para revelar un booth impresionante con shows en vivo (Jane's Addiction incluido) y versiones jugables de Uncharted 3, Twisted Metal, Ninja Gaiden 3, Street Fighter X Tekken, Resistance 3, StarHawk, Final Fantasy XIII X2, Ico y Shadow of the Colossus HD Collection e InFAMOUS 2. Todo esto complementado con mucha comida y bebidas para todos. ¡Una fiesta espectacular!

Algunos de los trailers aprovecharon las capacidades 3D, por eso al principio nos repartieron anteojos de real3d. Hablando de esta nueva tecnología, la sorpresa se dio en cuanto al hardware: Un espectacular LCD de 24 pulgadas especial para gamers que nos permite ver una imagen distinta de la que nuestro compañero está viendo, ¡una especie de "Splitscreen" pero a pantalla completa! En el sitio de 3DG tenemos un video "hands-on", ya que pudimos ver el LCD en acción para que puedan entender el concepto aunque, más allá de este feature, el nuevo LCD de Sony es una buena opción debido a su calidad y precio: sólo $500 USD en los Estados Unidos.

¿Anécdotas del día? Me topé con Don Matrick, de Microsoft, y pude comentarle que no pudimos asistir a su confe-



rencia de prensa debido a un problema con las invitaciones en nuestro país. Una lástima.

¡Por otra parte, me encontré con Ed Boon [N. de Ed.: el co-creador de Mortal Kombat] en el medio de la conferencia de Sony! Luego de un abrazo totalmente caradura, nos sacamos una foto y prometí volver a molestarlo.

En definitiva, el primer día estuvo lleno de emociones. Ver Battlefield 3 corriendo en todo su esplendor con un sonido espectacular en el Orpheum Theatre hizo que la E3 2011 arrancara para mí de una forma espectacular. El post press conference show de Sony se llevó todos los premios gracias a los excelente títulos que estaban para jugar libremente, al igual que la Vita, con la cual pude jugar unos breves minutos por juego. Es para destacar la excelente presentación de cada una de las personas que nos ayudaron en esto. ¡Toda la paciencia!

La conferencia de prensa de Nintendo

Era el gran día para nintendo. Fui muy emocionado a la conferencia pero no salí muy contento. Tras un especial sobre los 25 años de Zelda en el que Shigeru Miyamoto hizo de las suyas imitando a Link –mientras dirigía una orquesta que estará tocando temas clásicos de la saga en varias ciudades del mundo–, Nintendo básicamente mostró los juegos para 3DS ya anunciados el año pasado. Claro que también hizo lo que más se esperaba: anunció su nueva consola... o una parte de ella.

Wii U es el nuevo nombre de lo que antes se conocía como Project Café. El nombre es bastante singular por más que quieran justificar el "we" y "you". Nintendo se dedicó solamente a presentar el control de la nueva consola, que consiste en una especie de tablet con una pantalla táctil entre dos thumbsticks y la típica configuración de un gamepad común de Nintendo, con botones, gatillos, cruceta, además de cámaras, giróscopo y micrófono. El novedoso control es compatible con todos los controles y accesorios de Wii, y la idea es que a la hora de jugar se utilicen estos en conjunto con el primero.

Habrá que esperar a que salga la Wii U, y sobre todo a que aparezcan los juegos que puedan explorar las posibilidades que ofrece este nuevo esquema, para saber si Nintendo conseguirá mantenerse en la cima de ventas (que desde hace unos meses viene en caída). El problema de la conferencia fue lo mal que Nintendo manejó la presentación, porque sólo se mostró el control y no la nueva consola, que como pueden ver aquí, se parece a una especie de Wii o Xbox; al menos con el actual prototipo. Hubo bastante confusión. Sin embargo, se la podía ver a un costado en los videos y más tarde inclusive la vimos en persona en el booth de Nintendo.

Satoru Iwata y ReggieFils-Aime trataron de crear emoción con sus discursos pero no lograron impacto porque no había mucho para mostrar. Se dedicaron al nuevo control sin decir nada respecto a la consola. El poder gráfico fue dado a conocer en un video –la Wii U será capaz de correr juegos de la actual generación en alta definición, como Battlefield 3, intentando capturar al público hardcore– pero, más allá de eso, no se supo otra cosa durante la conferencia. Por supuesto que ahora están los specs dando vueltas pero una presentación de este calibre no puede darse a medias y Nintendo lamentablemente falló en esto, cuando podría haber revivido el momentum de su excelente conferencia en la pasada E3.

Nintendo 3DS también viene sufriendo un poco en cuanto a ventas pero será cuestión de esperar a los juegos que salen en los próximos meses para determinar si supera la prueba del tiempo.







¿Qué tal el resto de la E3?

SENSACIONAL. Muchos juegos excelentes y jugables, o al menos mostrados a través de live demos.

Uncharted 3, The Elder Scrolls V: Skyrim, Twisted Metal, Batman: Arkham City, Driver: San Francisco, Assassin's Creed: Revelations, Ace Combat: Assault Horizon, Prey 2, Rage, Battlefield 3, Star Wars: The Old Republic, Metal Gear Solid HD Collection, FIFA 12, Pro Evolution Soccer 2012, Modern Warfare 3, Deus Ex: Human Revolution, Dead Island, Ninja Gaiden 3, Final Fantasy XIII X-2, Resistance 3, The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Darkness 2, Mass Effect 3... ¡uf! Muchísimos y pudimos probar varios aunque todavía en ese momento nos quedaban dos días para seguir sacando cientos de fotos y grabar videos [N.de. Ed.: Se pueden ver en el sitio de 3DGames.com.ar] A puertas cerradas pudimos ver en exclusiva el nuevo XCOM (que no está TAN mal como pensamos) y The Darkness 2, más violento que nunca y, no, los gráficos no son cel-shaded sino que utilizaron un arte distinto que le da un toque de comic que no posee la primera parte.

Resumiendo, la conferencia de Nintendo fue hablar de lo genial que será la nueva consola, un par de videos bastante apurados que no dicen mucho, promesas –se viene un nuevo Super Smash Bros. aunque cero datos del mismo–, Nintendo 3DS y más promesas que nos dejaron con un sabor un poco amargo.

Con las manos en la masa

El tercer día comenzó con todo. Al llegar nos internamos en el stand de Electronic Arts, jugamos al Need for Speed: The Run, que no sólo continúa utilizando la exitosa herramienta social online, Autolog, sino que también nos permite "salir del auto". En ese momento el juego se vuelve una secuencia cinemática muy espectacular, un poco estilo parkour, pero que se limita a ser un Quick Time Event, o sea que tenemos que apretar el botón que se indica en pantalla en el momento preciso. Nada del otro mundo.

Luego, uno de los momentos más esperados de la E3 2011: Battlefield 3. Pudimos probar la versión de PC luego de una introducción a las novedades del juego por parte de los muchachos de DICE. El juego es sencillamente espectacular. Jugamos el mapa Metro de a 32 jugadores. En la sala no llegábamos ni a la mitad de ese número pero se sumaron los mismos desarrolladores de DICE vía internet.

Arranqué como Engineer (¡no podía ser otra cosa!) y lo primero que hice fue tirar un rocket hacia un árbol, que cayó de forma espectacular; se sentía el peso del mismo, una clara mejora respecto de Bad Company 2, que puede sonar como un detalle pero que se nota cuando comenzamos a destruir estructuras y todo tipo de objetos en un entorno muy detallado, todo gracias a las mejoras gráficas del motor Frostbite 2.

Cuando hay un obstáculo que puede saltarse, el model hace una animación de "jump over" y podemos ver las piernas al mejor estilo Mirror's Edge. Lo mejor de todo esto es que no es sólo una animación de salto sino que se siente la transición entre ir corriendo, saltar el obstáculo y caer del otro lado.

Las machineguns de la clase Support ahora tienen los soportes para apoyar el arma en el piso al hacer prone y mejorar la precisión. ¿Es lento? Para nada, saca y pone los soportes muy rápido.

Cuando nos reviven ahora tenemos la opción de aceptar o respawnear en la base. Por otro lado, el "hud" sigue en la onda "brillosa" en cuanto a las letras pero mucho más pulido. Hablando del HUD, no pudimos ver las pantallas de selección de armas y demás ya que el equipo para cada una de las cuatro clases estaba predefinido y no había forma de cambiarlo.

Luego de conocer a Lars Gustavsson, uno de los responsables máximos de la serie Battlefield en DICE, y de jugar por segunda vez, fuimos a la presentación de Star Wars: The Old Republic. Allí pudimos ver más características de este

esperadísimo MMORPG, como una raid de nivel alto, mucho combate y decisiones en los diálogos cuando somos parte de un grupo. The Old Republic promete mucho y esperamos que BioWare logre un buen balance en el aspecto PvP del juego, ya que esto generalmente hace o deshace un MMORPG a largo plazo.

Dentro del stand de EA también pudimos ver trailers de SSX, FIFA 12, The Sims 3, Madden NFL 12, Mass Effect 3, The Sims 3 Generations y Need for Speed: The Run. ¡Aprovechamos para agradecer a la gente de EA Latinoamérica, que se portaron de diez con una excelente organización para la visita al stand!

Luego partimos hacia el booth de Razer, donde nos mostraron los nuevos productos como la línea de Star Wars: The Old Republic, que consiste en un teclado, mouse y headset, todo con diseños realizados de cero para este juego. ¿Cuándo salen? Cuando llegue el juego, así que a esperar unos meses.

Luego de visitar Razer, nos pusimos a jugar varios títulos como Ninja Gaiden 3, Dark Souls (cuya demo resultó ser bastante complicada aunque esto no nos sorprende mucho), Ace Combat: Assault Horizon, que posee una sensibilidad infernal que saca de quicio a cualquiera (esperemos que mejoren esto en la versión final), Street Fighter X Tekken, Silent Hill: Downpour, Final Fantasy XIII-2 y hasta Mortal Kombat en el stand de Warner Bros. ya que estaba Skarlet disponible, el nuevo personaje DLC.

Luego de sacar muchas fotos, algunas de ellas junto a las hermosas promotoras, nos encontramos con Randy Pitchford, el CEO de Gearbox Software y el que continuó con el desarrollo de Duke Nukem Forever. Mi objetivo era encontrarlo ya que llevé un ejemplar de la revista PC GAMER en la que se anunciaba el juego (¡Noviembre de 1997!). Randy soltó una carcajada y con la mejor onda se dispuso a autografiar la revista. ¡Un grosso!

Luego de cumplir este sueño, continuamos recorriendo la expo y fuimos para el stand de Capcom, donde nos encontramos con Katsuhiro Harada, el director de Tekken, y Yoshinori Ono, el productor de Street Fighter 4, experto en hacer caras bizarras para las fotos.

Ambos entregaban posters de Street Fighter X Tekken autografiados para los que se dignaban a esperar un buen rato en fila. No podíamos dejar pasar esta oportunidad, así que nos mandamos y obtuvimos nuestros posters, fotos y caras extrañas de parte de Ono para luego complementar la visita al stand con fotos de una hermosa Chun-Li.



La conferencia de prensa de Sony Latinoamérica

LUEGO DE UNA INTENSA JORNADA EN LA E3 (... ni hablar de las increíbles promotoras) nos dirigimos hacia la sorpresiva conferencia de prensa de Sony Latinoamérica. ¡Algunos pensaron que era un chiste pero no! Sony le dedicó toda una conferencia porque realmente se preocupan por estos pagos.

Mark Stanley, el General Manager de Sony Latinoamérica, nos presentó la Vita en más detalle con una demo extendida de Uncharted: Golden Abyss y las novedades para la región. La PlayStation Network en Brasil y México dispondrá de sus propias PSN Cards. Otros países seguirán los pasos. Por supuesto, nuestra pregunta fue para cuándo estará disponible el Store en Argentina y Mark respondió que nuestro país es un mercado muy importante y que podremos verlo pronto, aunque no dio más detalles al respecto. ¡Al menos ya podemos asegurarnos de que va a llegar! Como dato interesante, en una tabla de los países de Latinoamérica, Argentina figuraba como el de más actividad en PlayStation Network. Impresionante, ¿no?

En cuanto a los juegos, ya sabemos que Sony se preocupa por nuestro idioma y lo demostró con un muy buen doblaje de Killzone 3 e inFAMOUS 2 (nada de gallegadas, ver [IRROMPIBLES] #2) y ahora continúa la movida con Uncharted 3. Hablando de juegos, Mark también anunció que el merchandising de PlayStation como muñecos, bolsos y demás estarán disponibles pronto gracias a un acuerdo que lograron con una empresa de Brasil para manufacturarlos. ¡En otras palabras: vamos a poder conseguir un muñeco original de Kratos en muy poco tiempo!

Luego de una breve pero muy efectiva presentación de las novedades, Mark fue bombardeado por preguntas de distintos países vecinos sobre cuándo iba a llegar el store a su tierra.







En el stand de Square Enix pudimos jugar al esperadísimo Deus Ex: Human Revolution, Dungeon Siege 3 y Dead Island, aunque no pudimos extendernos demasiado ya que la expo terminaba por ese día.

Al salir del Convention Center partimos hacia "Video Games Live" en el Teatro Nokia. Este evento, realizado por Tommy Tallarico, reúne orquestas y artistas para tocar los mejores temas de videojuegos con alguna que otra vuelta de tuerca y muchísima participación del público. ¡Definitivamente, una excelente manera de terminar otra genial jornada en la E3 2011!

El cuarto día

Fue el más corto de la E3, ya que el evento cerraba una hora antes pero eso no evitó que estuviéramos un buen rato en el Sector Privado para Prensa de Sony, en el cual pudimos jugar mucho más con la Vita al igual que los nuevos juegos para Move como Everybody Dance, Carnival Island, Deadmund's Quest y Resistance 3. También vimos en más detalle el nuevo LCD 3D Entry Level especial para gaming previamente anunciado. Ni hablar de algunos productos de Uncharted 3 como la caja de la Collector's Edition, algunos muñecos y la caja del juego (¡era de mentirita, a no asustarse!). Hablando de Uncharted 3, uno de los desarrolladores nos mostró un nivel más de este espectacular juego.

Continuamos jugando todo lo que se nos cruzaba en el camino y sacando más fotos de promotoras, pero teníamos que cumplir el horario del stand de Bethesda para ver el fabuloso Elder Scrolls V: Skyrim. El juego estaba corriendo en Xbox 360 y, a pesar de ser bastante impresionante, sufría de muchos jaggies. Cuando salimos de la demostración en vivo de Skyrim, cruzamos un pequeño puente para caer nada más ni nada menos que en la sección de Rage, la nueva franquicia de los genios de id Software. Rage equilibra bien los niveles de exploración y los más lineales pero no podía evitar un pobre rendimiento y texturas de baja calidad tanto en la versión de PlayStation 3 como en Xbox 360. Igualmente los perdonamos ya que faltan algunos meses para que salga el juego y hay chances de pulir todo esto.

¿Anécdota del día? Me doy vuelta y me encuentro con Todd Hollenshead, el segundo al mando de id, que se copó autografiándome una PC GAMER legendaria de Quake II. Luego de jugar un rato más algunos niveles de Rage, me encontré con Tim Willits, el Director Creativo de id, con el que charlamos de la vieja escuela de Quake, consolas, Argentina y hasta de asados... ¡Otro grosso!

Nintendo no se quedaba atrás con su espectacular stand, en el que se hacía mucho énfasis a The Legend of Zelda: Skyward Sword y la Wii U, por supuesto. Luego de apreciar la novedosa consola en detalle, realizamos un recorrido más jugando lo que nos faltaba y pasamos al stand de Microsoft, en el que se presentaba Forza 4 con unos espectaculares cockpits, y Gears of War 3 junto al resto de los títulos de Kinect, como Star Wars Kinect, que provocaba más de una risa. Del anunciado Halo 4 no había nada excepto un teaser.

Este año las conferencias no fueron el fuerte de la E3 pero los juegos que se podían jugar en el show eran espectaculares. Los planetas se alinearon y la cantidad de títulos excelentes inundaron un evento que siempre resulta fantástico. [i]



Por Durgan A. Nallar | Dan

Los 10 mejores de la E3

Nuevos fichines que estamos salivando

CUÁNTO AMOR tuvo esta E3. Las conferencias de prensa nos quemaron la cabeza porque, más allá que a veces no sorprenda tanto lo que presentan, son todo un show. Microsoft anunció soporte Kinect para todos sus juegos y los de terceras partes. Nintendo mostró el control-zapatófono de Wii U y habló maravillas de su 3DS. Sony atacó con su poderosa tecnología 3D y la PSVita. Además, hubo tremendas conferencias de prensa de Konami, Electronic Arts y Ubisoft.

En cantidades de títulos, la delantera la tomó Sony, con 50 juegos nuevos, seguida por Microsoft con 43, y Nintendo con 31. De todo ese universo de alegría, y tras un arduo esfuerzo de concentración, listados kilométricos y consultas al Dr. Picor, llegamos a una síntesis de los mejores fichines que se vieron en esta E3.
Estos son, a nuestro criterio, los que nos van a hacer pelear con mujeres, amigos y vecinos.

Hitman Absolution: Más personal y cinematográfico que nunca, este nuevo Agente 47 está bajo la lupa de la policía de Chicago. Impresionante la estética, el uso de luces y sombras, y la acción que, como siempre, requiere de sigilo extremo y sangre fría. Va a ser un fichín para disfrutar un trago por vez, como los buenos vinos. PS3, X360 y PC. ¿Cuándo saldrá?





Battlefield 3: Sólo su nombre hace que XinsaneX se moje los pantalones. Batalla con tanques, cuerpo a cuerpo, en las calles de París, subterráneos y más, dejan entrever que la diversión va a ser casi demasiado. El engine Frostbite 2.0 parece cosa de otro mundo, renderizando la alegría como nunca se vio en la serie. PS3, X360 y PC. Sale el 25 de octubre. Después Wii U.

BioShock Infinite: Una ciudad steampunk de 1912 suspendida entre las nubes sobre globos aerostáticos y cohetes, que en realidad es un arma abandonada a su suerte por el gobierno estadounidense. Booker DeWitt intenta rescatar a una mujer atrapada y cercada por criaturas semi-mecánicas y muchos locos. ¡Mejor diseño nunca visto! PS3, X360 y PC. En 2012.





Uncharted 3: Drake's Deception: El anterior es la mejor razón para tener una PS3. Nathan y Sullivan viajan por el mundo en busca de la "Atlántida del desierto", una ciudad legendaria basada en las historias de Lawrence de Arabia. Aventuras a morir, con un detalle y puesta en escena que apabullan. Hace poco, la Beta nos alucinó. Sólo PS3, el 1º de noviembre.

Batman: Arkham City: Un año después de Arkham Asylum, el alcalde compra una gran porción de Ciudad Gótica, la amuralla y suelta los peores criminales de la prisión para que tengan una vida feliz. Batman desconfía, vigila, y se arma la rosca. Dos Caras, Gatúbela, el Joker, Harley Quinn y hasta Robin. PS3, X360 y PC. 18 de octubre. Luego Wii U.





The Elder Scrolls V: Skyrim: Han pasado 200 años desde Oblivion y la tierra de Skyrim arde bajo la guerra civil. El dios Alduin ha tomado la forma de dragón y amenaza con destruir el mundo. Nosotros seremos el último guerrero Dovahkiin. Lo hemos dicho ya: cuando salga este, no nos busquen al menos por dos meses. PS3, X360 y PC. 11 de noviembre

Forza Motorsport 4: El mejor simulador de conducción (no nos hablen de GT5) se viene con un World Tour Mode y un sistema que mide la performance de conducción para adaptar la dificultad y "enseñar" a manejar como un pro. Usando Kinect se puede "mirar" a los lados y hasta "caminar" alrededor del auto. Sólo X360. Arranca el 11 de octubre.





Star Wars: The Old Republic: Y bueh, es Star Wars, y además de la factoría BioWare. Un MMORPG donde la fuerza nos guiará para no caer en el vicio durante eones. 300 años después de KOTOR y 3500 antes de las películas. No nos puede fallar o nos pasamos a Star Trek y al demonio con Lucas. Para PC solamente. En algún momento de 2011.

Tomb Raider: Ya estábamos bastante podridos de las desventuras clásicas de Larita Croft. Pero con este nuevo fichín nos volvió el entusiasmo. Serán los primeros momentos de la cazadora de tumbas, con una Lara joven y aterrada, luchando por sobrevivir en un ambiente dramático. La demo nos dejó muy impresionados. PS3, X360 y PC. Fines de 2012. Doh!





Assassin's Creed: Revelations: Altaïr ibn La-Ahad, Ezio Auditore de Firenze y Desmond Miles juntos en una nueva aventura en las entrañas del Imperio Otomano. Altaïr ha escondido un arma capaz de acabar con la guerra entre Templarios y Asesinos, y las llaves están en Constantinopla. El arte es supremo. También el gameplay. X360, PS3, PC. 15 de noviembre.

Por Hernán Panessi | @hernanpanessi



Mañana, pasado... en 2013, llega El Hobbit

Una ida y una vuelta

EL DUELO ENTRE LA FICCIÓN Y LAS PELÍCULAS es algo apasionante. Lo que nos lleva indefectiblemente a combinar lo mejor de los dos mundos, ponderar y sacar chapa. Más cuando estamos hablando de cine sobre libros... como el caso de El Hobbit. Y acá, es probable, como en aquel chiste de las cabras que comen negativos de película, no podrán decir me gustó más el libro que el filme.

I.

En el año 1976, a la tierna edad de quince años, Peter Jackson sacaba lustre de cineasta truculento –más tarde confirmado por Mal Gusto (1987), Meet the Feebles (1989) y Braindead (1992)– con The Valley (1976), un corto fanmade rodado en Super 8 con influencias de Ray Harryhausen. Apenas un año después, en 1977, se estrenaba en la famosa NBC la inicial versión fílmica y animada de El Hobbit (cuya primera edición en papel fue publicada en 1937). Treinta y cuatro años más tarde (sí, ¡34!) después de aquella experiencia, la más cara de la historia en materia de películas animadas hechas en televisión, en el año 2010, y después de miles de histeriqueos, Peter Jackson y El Hobbit, El Hobbit y Peter Jackson, se juntaron merecidamente en un proyecto en común. Tuvieron que pasar, por un lado, millones de libros vendidos y editados a lo largo de todo el mundo, cientos de juegos de rol, un exitoso juego de PC –El Hobbit (1982), producido por Manga Software y distribuido por Melbourne House–, otros tantos games plataformeros (con y sin licencia), una adaptación radiofónica y una novela gráfica (exquisita reedición de Norma Editorial circa 2001), entre varias cosas más. Y por otro, la ascensión de un meganerd al olimpo cinematográfico mundial –cuya bisagra fue esa gran película llamada Criaturas Celestiales (1994)–, la obtención de premios y nominaciones, la trilogía de El Señor de los Anillos, muchos premios y nominaciones más, King Kong, un dueto con Steven Spielberg –en la próxima a estrenarse Las Aventuras de Tintin (2011)– y, sí, hasta llegar, por fin, es que el matrimonio no es completo si no es de a dos, a la dirección de El Hobbit: Un viaje inesperado (2012) y El Hobbit: Partida y regreso (2013).

II.

Se sabe: Peter Jackson y El Hobbit nacieron para estar juntos, para ser uno. Y no es por lo facilista de buscarle relación en su origen geográfico –definitivamente Nueva Zelanda es la Tierra Media–, sino en el devenir de las cuestiones. ¿Qué otro podría dirigir El Hobbit de no ser Sir Peter Robert? ¿Por qué estuvo tanto tiempo parado en acciones previas a la realización hasta que este (ex) gordito barbudo agarró el timón? ¿De no ser Jackson, quién podría encarnar la épica medieval con tanta sangre, corazón y fantasía? Guillermo Del Toro estaba bien –de ahí el tire y afloje de años, "que voy yo,

que vas vos", "que la rodamos en Oceanía, que no", "que se congela, que se filma", aunque muchas de estas cuestiones tenían que ver más con los estudios que con estas bestias bienintencionadas–; y, quien, de hecho, también fue parte del guión –junto con Philippa Boyens, Fran Walsh e irremediablemente J.R.R. Tolkien– y rumoreado para dirigir, al igual que el oriundo de Pukerua Bay, la película basada en el videojuego Halo (aún sin fecha tentativa), pero ese es otro cantar...

III.

La historia de El Hobbit precede a la trilogía de El Señor de los Anillos y cuyo protagonismo recae en Bilbo Baggins, tío de Frodo, que será interpretado por Martín Freeman (papel ofrecido además a, entre otros, Daniel Radclife y Shia LaBeouf), quien apareció previamente en esa gran comedia buddymovie que es Hot Fuzz (2007), que contó –mirá vos– con un cameo del mismísimo Peter Jackson como "Santa Claus". Además, en el cast oficial de El Hobbit –muchos repiten personaje de la Saga LOTR– figuran Hugo Weaving, Evangeline Lilly –conocida por su papel de Kate Austen en Lost–, Cate Blanchett, Christopher Lee, Orlando Bloom –pese a que su personaje, Legolas, no aparece en el libro–, Ian McKellen y varios más. Si viviera, la viperina Louella "he-visto-lo-que-has-hecho" Parsons se haría un festín con tanto nombre y danza de stop & eject & play en pre-producción, no hay dudas.

IV.

Poco se sabe realmente del guión de este binomio fantástico –de fantasía y factura, claro–. Dicen que la primera parte tratará sobre el argumento del libro en sí y la segunda sobre los acontecimientos que tendrían lugar en los sesenta años que transcurren entre el final de El Hobbit y el principio de El Señor de los Anillos. Entonces, a partir de aquí, la pasividad como espectadores nos invadirá. No quedará otra que resignarse a esperar hasta el 1° enero del 2013 (allá confirmada en el Entertainment Weekly para diciembre 2012, acá en Cines Argentinos para poco más tarde). De manera que, mientras tanto, si es que las profecías mayas le pifian, lo que podemos hacer es matar el tiempo con las ediciones en Blu-ray de El Señor de los Anillos o exigir en foros roleros y afines que hagan, también, una versión para cines de El Silmarillion a estrenarse, ahora sí, en la Tercera Edad del Sol. Y a esta altura, qué lejos quedó el 1976-1977. Ni qué hablar el comienzo de todo: 1937. O, más bien, falta muchísimo para 2941.

Hernán Panessi es Co-director general y Jefe de prensa de videoflims.com.ar





Micaela Giagnoni

El primer amor nunca se olvida

Por Julieta Martino | @Luceeta

DESDE HACE ONCE AÑOS es más conocida como PaRkItA. Nació siendo amante de los FPS. Antes de dejar el chupete andaba matando Nazis en Wölfestein 3D. Luego conoció a su primer amor, ese que nunca se olvida. Parkita se enamoró de Quake III Arena allá por 1999. Empezó a jugarlo por Internet a los nueve años y hoy, a los veinte, la pasión sigue intacta.

[i]: ¿Qué fue lo que te "enamoró", como vos decís?

Micaela Alejandra Giagnoni, alias PaRkItA: La influencia de mi hermano mayor. Una cuestión de admiración. Lo veía jugar el single player, que no tiene historia y me encantaba. Mientras lo veía, pensaba: "¡Qué grosso, mata a todos!". Yo tenía 8 años y él 11, y nos poníamos a jugar en LAN muchas horas, nos queríamos superar el uno al otro y no parábamos de jugar. Esas ganas de mejorar son las que me llevaron a jugarlo en Internet, a conocer gente maravillosa que me crió como a una hermanita, y a no separarme de Quake. Le tengo un amor más allá que al juego en sí. Le tengo un amor de comunidad, que es la mejor combinación.



[i]: Hay muchos hombres que creen fielmente que las mujeres gamers sólo juegan un tipo de juego y nada más. ¿Vos qué pensás? ¿Te dedicás únicamente a los FPS o le das a lo que venga?

PaRkItA: Hablando de hombres, odio que te manden a lavar los platos cuando les ganás. Ahora sí, respondiendo a la pregunta, es un mito; no niego que me encantan los FPS y son mi favoritos, claramente, pero no tengo problema en jugar lo que sea y lo disfruto. Jugué mucho MMORPG, los tuve que dejar por una cuestión de despertarme y tener el juego abierto. En algún momento iba a tener que tomar responsabilidades reales de la vida y así no podía. Consola no tengo, pero también me encanta. ¡Siempre aprovecho para jugar cuando visito a alguien con consola!

[i]: Hablando de comunidad, ¿cómo ves la comunidad de Quake en Argentina?

PaRkItA: Como dije, la comunidad para mí es importantísima en el entorno del juego, y no voy a negar que AMO la comunidad de Quake. En tiempos de Quake III, éramos muy pocos y nos conocíamos todos con todos, salíamos, nos juntábamos, nos divertíamos; a veces nos odiábamos e insultábamos, pero después terminábamos todos juntos de nuevo.

Ahora la comunidad, con la salida de Quake Live, es más grande. Hay mucha gente nueva, que nunca había jugado Quake en su vida. Me encanta. Amo ver gente nueva que está aprendiendo a moverse, porque eso indica que la comunidad está creciendo, así como detesto a aquellos que tratan mal a los que recién empiezan, porque hacen que no vuelvan nunca más. En el clan en el que estoy jugando son todas personas que conocí gracias a QL. Nos juntamos y más allá de jugar juntos, somos un lindo grupo de amigos. Y así pasa también con los demás clanes. ¡Y ojalá crezca mucho más, yo sé que lo va a hacer!

[i]: Contanos sobre los torneos de Quake que jugaste. ¿Cuántos fueron, cómo salió todo?

PaRkItA: Fueron muchísimos, no podría acordarme todos, porque fueron desde que tenía 10 años. Se hacían muchos



torneos chicos, organizados por la misma comunidad en cibercafés. También estaban los grandes eventos, como WCG, MaximoLan, ToxicoLan, que incluían Quake, y por último estaban las ligas online. La modalidad que más se tenía en torneo era CTF y duel.

Siempre hubo algo que me jugó muy en contra a la hora de participar en torneos en equipo, y fue el ser mujer. Era muy difícil que un clan me tomara en serio, más allá de que haya tenido mayor nivel que algún integrante del equipo. Siempre terminaba en los segundos teams de los distintos clanes, y nunca me dieron la oportunidad. Una sola vez jugué en un buen equipo, una liga online. Salimos segundos, atrás de un clan de Chile, excelentes jugadores de CTF. Algunos de los clanes con los que jugué fue Xe, pluR, PMS, entre otros. Actualmente juego en iQ (instinto Quaker).

El último torneo que jugué fue online, también una liga de Clan Arena, 2v2. Llegamos a cuartos de final con mi teammate Yngwie, y fue más de lo que esperábamos sin haber jugado juntos nunca.

[i]: ¿Recordás algún match que te haya marcado?

PaRkItA: Obvio que sí, siempre los hay. Voy a contarte dos. El primero fue con el clan Xe. Fuimos a un ciber, previo MaximoLan, torneo CTF. Teníamos que practicar y armar los dos equipos, éramos 10 personas. Cuando armaron la división de 5 y 5 para los dos equipos, obviamente yo quedé en el segundo, y eso me dio mucha bronca, mucha impotencia.

Empezó el primer partido, en el mapa que eligieron ellos, y yo ya estaba de mal humor. Resumiendo: le ganamos al team uno, con los mejores jugadores, 5 a 3, con 3 capturas mías. Me sentí increíblemente bien de que repensaran cómo habían armado los equipos. ¡Fue una especie de partido venganza, y nunca voy a olvidar con el amor que pasábamos cada bandera de base!





El otro, fue un duel al mejor jugador argentino, y lo tengo grabado para mis hijos. Le empecé ganando muy bien, con una diferencia importante, y tenía el mapa totalmente tomado. A los 7 minutos de partido, me bota para resetear el mapa, seguido de la frase: "tengo lag, voy a cerrar el TS". En la demo se ve perfectamente que no tenía lag. No le gané pero fue una tremenda felicidad que, prácticamente, me quiteara. [N.de. Ed.: Lo que en [i] se denomina técnicamente "la Gran Chiquilín"]

[i]: ¿Una estrategia que te represente dentro de un match?

PaRkItA: Depende mucho de cada modalidad. Mi favorito fue siempre el CTF, en donde mi mayor virtud es correr, y mucho. Lo que importa es llevarte la bandera de manera inteligente, no siendo obvio, y corriendo. Lo más importante es que no te puedan alcanzar, es imprescindible tener un excelente strafe.

En cuanto a TDM, como su nombre lo indica [Team Deathmatch], se requiere más que nada un buen entendimiento del equipo. Si no hay comunicación, no se gana. Hay que robar ítems, y nunca ser mandado, es decir, se juega atrás y siempre protegiendo al otro para que no muera. Y por último, pero no menos importante, tenemos duel, o 1 vs. 1. Para jugar duel, que no es mi modo favorito, se necesita mucha cabeza, ser inteligente y, aunque secundario, buen aim. Lo que importa para ganar un 1v1 es tener cabeza y pensar; al tener los ítems y el mapa, lo más probable es que domines el partido. Jamás hay que ir a buscar al rival a lo mandado, con 50 de vida, porque las probabilidades de éxito son muy pocas. La inteligencia es el 80% del partido.

[i]: ¿Qué opinás sobre la actual evolución de los juegos?

PaRkItA: Podría opinar del Duke Nukem Forever, que lo esperé tanto tiempo y con tantas ganas... pero ahí hablaría de involución. Me llevé una decepción importante. Lo jugué, obvio, no pude evitarlo, pero tardó tanto en aparecer, y se le pusieron encima



tantas expectativas –que eso habrá sido lo negativo, creo– y dejó tanto que desear con el motor gráfico, que fue como volver a los juegos del 2006. Más allá de ese descargo, ahora sí, me encanta probar juegos nuevos, divertirme, decir: "Qué bien se ve", "Mirá lo que podés hacer acá", pero vuelvo a lo que dije antes. El primer amor es el primer amor. Counter-Strike, Quake III... que, comentario aparte, cuando salió el Quake 4 fracasó rotundamente, en Argentina al menos, no pudo suplantarlo. Por suerte más adelante salió el Quake Live, que es un Quake III pero con mayor simpleza y velocidad para jugarlo. Los clásicos son los clásicos. Salvo el Duke Nukem Forever.



[i]:¿ Cómo te ves en el futuro respecto a tu carrera gamer? ¿Cómo lo ves basándote en tu carrera actual y cómo te gustaría estar?

PaRkItA: Bueno, mi futuro respecto a mi carrera gamer lo voy a llevar a lo que estudio actualmente: Publicidad y comunicación. Me encantaría ser parte de una empresa dedicada al desarrollo y a la evolución gamer, y encargarme de la publicidad, o del departamento de marketing, aplicando el mejor lema, que es: "De gamers, para gamers". Me encantaría crear a partir de lo que soy, aplicarlo a lo que estudio. Comentario aparte, para un trabajo práctico de la facultad tuve que desarrollar una investigación de mercado y una campaña publicitaria, eligiendo cualquier producto. ¿Cuál podría haber sido? Elegí un mouse de Logitech, la única de todos los grupos que eligió algo tecnológico.

Como segunda opción, amaría estar recorriendo distintas partes del mundo, solo jugando, yendo a competencias importantes, internacionales, con sponsors y siendo portada de distintas páginas gamers. ¡Me encantaría! [i]

[LOS MICOS PREGUNTAN]

Algunos micos del foro [i] quisieron hacerte unas preguntas un tanto... poco convencionales. ¡Perdón por adelantado! Acá te van:

Brujah pregunta: ¿Es ético tatuarse el logo del Quake 3 en la base de la espalda en negro en lugar de rojo como es debido?

JAJAJJJJAJAJJAJAJAJ ¡Pará, me descolocó! Claro que es ético, si le hubiera agregado una palo más al logo, se declara herejía, pero el color no pasa nada, es aceptable y es una cuestión de buen gusto y combinación. El rojo se pierde más en la piel que el negro.

Pacu pregunta: Si mañana tuvieras que elegir ser un Pokémon, ¿cuál serías y por qué?

JAJAJAJJAJAJAJA. ¡Pará, dónde es eso, no lo puedo creer, JAJAJAJAJAJ! Elegiría ser Ditto, es el más vivo y se transforma en otros pokémon. Son todos en uno.

fl4 dice: "¡Con esa carita y esa onda estoy seguro que tuvo ya varios ataques y tiroteos! Debería contar anécdotas." Entonces preguntamos: ¿Tenés alguna anécdota copada para contar?

JAJAJAJAJJA Uf, tuve una cita con un gamer. Lo primero que me dijo: "Jiji, sos re-parecida al model". Neext. Antes del hola, del todo, eh, posta.

Shinkikum pregunta: ¿Después de tanto matar en el Quake te queda el pelo rojo? :D

No, a los demás les queda el **** rojo. (¿Puedo decir malas palabras?)

Cir1o pregunta: ¿Cuáles son tus 5 juegos preferidos de Nintendo Shii?

Te voy a ***** a corchazos.

fl4 pregunta: ¿Por qué preferís los juegos violentos?

Claramente porque soy una mina violenta, y como no le puedo pegar a nadie porque mido 1,60 y no sé pelearme, me descargo con armas virtuales.

PINGPONAZO

Weapon de cabecera: Railgun, es con la que pego más mentiras.
Map favorito: En una época fue de CTF wcp9, que ya no está más. Ahora sería wcp5. Para duel, mi mapa favorito es ztn, o hub3aeroq3.
Tu máquina: Intel Core 2 Duo, 2GB de RAM, video GeForce 9400 (¡si me quieren regalar una, que viene mi cumpleaños, no me enojo!), 2 HDD de 500 y de 300GB.
Tu kit: Auris: me los pisó mi novio hace dos días, así que cualquier sponsor que se quiera ofrecer espero abiertamente. **Mouse:** Razer Lachesis. Pad: ALLSOAP (Sí, reíte). Teclado: a4tech mini-slim sin numpad. El kit más triste que vieron en su vida. [Nota de Luceeta: Y aún así patea traseros.]
Top 3 players masculinos: Doomsday - Kyo - X1u (ojalá que mi novio no me deje por esto).
Top 3 players fem: Es todo para cbunny. =)

FIFA 12

POR MUCHOS AÑOS FUI UN PES BOY, pero allá por el comienzo del 2010 ya varios me habían dicho que debía probar el FIFA10 en la PS3. Así que con la cebadez de todo gamer adquirí la consola y veloz como Piqué en cita con Shakira, lo primero que hice fue ir a comprar el tan preciado fichín. Recuerdo volver a casa caminando rapidito en un verano agobiante, llegar todo transpirado e instalar el juego. ¿Bañarse? ¡Bah! Eso es de mujeres, pensé, al fin y al cabo cuando juego fútbol en serio transpiro más que testigo falso.

Por Mario Marincovich | Shadbox


AON
Fly
Emira
SPORTS
RTS

ALLÍ ESTABA YO, sentado en mi sillón, frente a mi LCD de 32", con mi PS3 y el juego al que había querido hincarle los dientes por meses (pero me había dedicado primero a armar ese centro de entretenimientos para disfrutarlo como se debe); allí estaba yo, digo, agazapado como a punto de patear el penal de mi vida. Gotas de sudor recorriendo mi frente. Y debo decir que fue una definición excelente, una picada a lo Abreu sin miedo ni remordimiento.



A FIFA 10 lo gasté. Debo haber jugado seis temporadas en Virtual Pro y otras seis en modo DT, llevando al Exeter de la D a la Premier League. Siempre en Modo Legendario. Pocas veces salí campeón, varias veces ascendí como segundo, pero valía casi lo mismo y eso era lo que lo más me gustaba: era desafiante, realmente difícil de competir. Hazañas como ganarle al Milán cuando aún estaba en la categoría C, por un gol, sobre el final, cuando todo el partido había sido un homenaje a los fabricantes de postes y travesaños, y a mi arquero le preparaban una estatua al lado de la de Mostaza Merlo. ¡Cómo grité ese gol! Aún lo recuerdo, arrodillado frente a la tele, pad en una mano, puño apretado en la otra, brazos tensos y garganta desgarrada por el grito. Igual mi esposa no demoró ni cinco segundos en llegar al comedor y romper esa maravillosa escena con la frase: "¡Pará, enfermo! Creí que te había pasado algo." Casi con lágrimas en los ojos (¿casi?), le respondí: "Vos no entendés nada. Es el Milán, yo estoy en la C, me pelotearon todo el partido." Pero se fue dejándome solo con mi proeza, que está grabada y subida a mi perfil de EA SPORTS.

Luego tuve grandes campañas con el modo Ultimate Team, muy divertido por cierto, donde abriendo sobres de jugadores me hice una Selección Argentina y decenas de oponentes online sufrieron a mi temerario equipo. Desbloquear trofeos se transformó en una adicción.

Más tarde llegó el FIFA 11, pero este otro lo usé en PC, y fue otra la experiencia. No tan buena como el 10, donde todo era nuevo. El engine de PC no estaba tan bueno como el de PS3. Aunque mejoró muchísimo, no había cambiado tanto el juego con respecto a su predecesor. Lo bueno fue que ajustaron la IA, corrigiendo errores del 10 donde se colgaban jugadores o los equipos no eran capaces de cambiar su táctica durante un partido. Digamos que no fue un paso atrás, fue un paso adelante pero no muy grande: un pasito tímido.

¡Pero ahora llega FIFA 12 y promete volver a romper el molde! Por primera vez, las versiones de FIFA 12 de PlayStation 3, Xbox 360 y PC tendrán el mismo motor de juego y un conjunto de características idénticas, incluyendo el nuevo servicio Live de EA SPORTS Football Club. ¿En qué consiste este nuevo servicio, se preguntarán? Básicamente, elegimos a nuestro club favorito y hacemos desafíos diarios para sumar puntos y reputación entre amigos. Podremos subir nuestro equipo a lo más alto del ranking ayudados por otros fans del mismo club, que tendrán el mismo trabajo para ver a los colores de su equipo favorito al tope de las tablas, las cuales se actualizarán una vez a la semana, al mismo tiempo que aparecerán nuevos desafíos, rivalidades entre clubes e historias.



Pero no sólo ésa es la novedad, quizás lo más notable sean las tres modificaciones al antiguo gameplay, que son Dribleo de Precisión, Defensa Táctica y el nuevo Motor de Impactos.

Analicemos brevemente estas nuevas características y más adelante en la entrevista a Santiago Jaramillo, productor de jugabilidad de FIFA 12, él se encargará de redondear estos conceptos.

Cuatro grandes novedades

En el juego de este año, EA ha añadido la posibilidad de que un jugador pueda mantener un estricto control de la pelota durante la conducción de la misma, y también la posibilidad de que el jugador proteja a "la caprichosa"









mientras se desplaza. Estos dos cambios nos permiten comprar algo más de tiempo con la pelota para tomar decisiones, o esperar a que nuestros compañeros de equipo se unan al ataque. Lo principal que quiere lograr EA con el Dribleo de Precisión es que haya más juego táctico frente al área grande y que no sea todo tan vertiginoso como en las anteriores ediciones.

Con respecto a la Defensa Táctica, es un cambio aún más increíble. Defender será un verdadero desafío. En primer lugar, han quitado la funcionalidad de presionar el botón de pase –que enviaba a nuestro defensor directo a marcar al oponente con la pelota– que rigió durante varias ediciones de FIFA. A alguna gente le gustaba llamarlo "los misiles de seguimiento térmico" y lo han sustituido por una nueva característica llamada "contener". Ahora, cuando se mantiene pulsado el botón de "contener", el jugador de forma automática confronta al atacante, pero no va a ir a cerrar el paso al jugador con balón ni lanzará una barrida por su cuenta, sino que será una decisión en manos de los usuarios. Este es un gran cambio, ya que modifica el enfoque de la defensa de presionar un botón y tener a tu defensor corriendo hacia el jugador con pelota, que es una táctica de fútbol poco realista. Esto nos hará pensar mejor en equipo y estar atentos a las oportunidades. ¡La adaptación va a ser realmente difícil y nos atrevemos a decir que habrá record de expulsados, sobre todo en los desafíos online!

Y finalmente, la tercera gran novedad, el Motor de Impactos, otra joya de la nueva versión que permitirá traer mucho más realismo al juego. Mientras que el sistema de colisiones anterior era muy bueno, tenía sus limitaciones en términos de tecnología. El Player Impact Engine permite resolver una gran cantidad de situaciones que se dan en el fútbol real. Cosas como choques durante los cabezazos, colisiones al patear o empujones con el brazo, que son cosas que simplemente no se podían realizar bien con el viejo sistema. El resultado es una mejora inmediata de la precisión de la colisión, con lesiones realistas, algo que muchos fans venían pidiendo. (En el caso de quien les habla, cuando juego contra el Barcelona, Messi tiene aseguradas 10 patadas descalificadoras por parte de mis jugadores, que se alternan para no ser expulsados. Espero con ansias esta edición para fracturarlo y poder sacarme toda la bronca que tengo adentro desde hace años con este muchachito cuando juega mal en la Selección Argentina.)

¿Qué nuevas características podemos esperar más allá de FIFA 12? Quizás relatos de periodistas argentinos, un mayor número de ligas latinas, o un control del jugador virtual en su vida privada (salidas de noche, alcohol, gastar el dinero ganado en coches y casas). [N.de Ed: Y "botineras". ¡Zaira, no te me escaparás!] Nadie sabe qué nos depara el futuro. Pero mientras tanto miles y miles de amantes del futbol están esperando la salida de este nuevo FIFA para disfrutar de una real simulación del deporte rey. Ya hay tiendas online que están ofreciendo el pre-order del "Ultimate Edition", con el cual EA SPORTS regalará 24 sobres de las "figuritas" –en el transcurso de seis meses– para el modo Ultimate Team! Cuánto alegror.

FIFA 12 estará disponible el 27 de septiembre en América del Norte y el 30 en Europa para PlayStation 3, Xbox 360, PC, Wii, 3DS, PSP, iPhone, iPad, iPod touch y también para la viejita pero aguantadora PlayStation 2. ¡A que algunos van a saltar de emoción!

Una entrevista exclusiva

Por gentileza de EA SPORTS, [IRROMPIBLES] tuvo el honor de entrevistar al Gameplay Producer para X360 y PS3 de FIFA 12, el señor Santiago Jaramillo, quien ha sido una fuerza impulsora detrás de la dirección creativa de la franquicia FIFA desde que llegó a Electronic Arts en 2007. Un fanático del fútbol y la FIFA, Jaramillo fue reclutado para unirse a EA después de contactarse con el equipo de desarrollo para proporcionar consejo sobre FIFA 08 y para las ediciones futuras. Impresionados con sus ideas, Jaramillo fue contratado casi de inmediato, dejando a su carrera en la política y el gobierno público. Habiendo trabajado ahora en tres títulos de la franquicia FIFA y la Copa Mundial FIFA 2010 de Sudáfrica, Jaramillo es la inspiración detrás de Inteligencia Pro Player.

Nacido en Bogotá, Colombia, Jaramillo se fue de casa después de la secundaria para estudiar en el extranjero y se enamoró de la ciudad de Vancouver. Obtuvo un título de Bachillerato en Artes en Ciencias Políticas y un título en Administración de Empresas de la Universidad de British Columbia. Un gran fanático de América de toda la vida, este muchacho se convirtió en un seguidor del Chelsea después de que su jugador favorito, Gianfranco Zola, fue transferido del Parma al Chelsea FC en 1996. Jaramillo además disfruta jugar Call of Duty y Uncharted. ¡Todo un goleador!

[i]: ¿Santiago, podés decirnos a qué llaman "Dribleo de Precisión" y darnos un ejemplo en el juego real?

Santiago Jaramillo: Hemos realizado cambios en cuanto a la forma de atacar en FIFA con la adición de una nueva característica llamada Precision Dribbling. La motivación para esta función surgió cuando estaba viendo un partido del Arsenal donde Abou Diaby tuvo el balón en la parte superior del área de penal. El jugador hizo cerca de cinco toques seguidos tratando de encontrar un poco de espacio, pero en realidad sólo se movió cerca de un metro en total. Ahí me dije a mí mismo... Si hicieras cinco toques como esos en FIFA, probablemente estarías en la media cancha al terminar. Esta es la premisa para un nuevo nivel de control en la conducción en FIFA 12.

Si piensas en equipos como el Barcelona, este vive y respira en esa zona a las afueras del área grande, sumando jugadores al ataque, jugando 1-2 y esperando una oportunidad para que la defensa se abra y de esa manera jugar un pase y encontrar espacio para tirar al arco. En FIFA 11, si te quedabas en el área, de inmediato había "dos misiles" o jugadores atacándote, armados con barridas automatizadas, y una capacidad limitada para desplazarse en el área, o sin defender con éxito. Esto significaba que, por lo general, tenías que presionar de inmediato el botón de pasar y salir



de esa zona. Ahora, con Precision Dribbling, las zonas de difícil acceso en el terreno de juego pueden ser utilizadas para crear oportunidades, y encontrar nuevas maneras interesantes para romper la defensa.

[i]: ¿Cómo cambia la jugabilidad el nuevo sistema de Defensa Táctica?

SJ: La primera vez que arranques FIFA 12, te darás cuenta enseguida que la defensa es completamente diferente. Los días de pulsar un botón y que de forma automática tu jugador persiga y combata al jugador con balón, quedaron atrás. El objetivo es hacer que FIFA 12 sea más desafiante y atractivo en ambos lados de la pelota. Hemos querido introducir la misma cantidad de habilidad en la defensa que necesitas para poder resaltar en el ataque. Para ello hemos introducido una nueva mecánica de defensa llamada Defensa Táctica o Tactical Defending.

A pesar de que es un cambio total al sistema excesivamente asistido de la defensiva que FIFA ha tenido durante años, y que te tomará un par de juegos para acostumbrarte a él, Defensa Táctica es, de hecho, un sistema intuitivo y accesible. En términos de posicionamiento del defensa en la ubicación correcta para marcar al atacante, el nuevo control contiene la funcionalidad de agregar una asistencia real y efectiva a la defensa. Con esto se gana la sensación de recompensa que se obtiene al despojar a un atacante con éxito.





¡Con la Jueza de Línea NO!

Andy Gray y Martin Tyler fueron excluidos de los comentarios en inglés luego del problemita que tuvieron al aire cuando (pensando que los micrófonos estaban apagados) comenzaron a hacer comentarios discriminativos hacia la juez de línea femenina en un partido de la Premiere League. La frase que rebalsó el vaso fue: "¿Las mujeres saben la ley del offside? Nahhh". Eso fue suficiente para que la cadena SkySports los rajara y EA hiciera lo mismo días después. La nueva dupla es Martin Tyler y Alan Smith. Y de yapa el juego trae una segunda dupla de comentaristas en inglés: Clive Tyldesley y Andy Townsend.

Con estos cambios, queremos llevar la destreza y habilidad de los defensores del mundo real a nuestro juego, y creo que lo hemos hecho. Curiosamente, esto también abre nuevas oportunidades en algunas situaciones 1 contra 1. El año pasado, dado que los jugadores se barrían y atacaban de forma automática, tan pronto veían a un defensor cerca del atacante lanzaban una patada, lo que significaba que era difícil vencer a un jugador sin tener que utilizar los movimientos especiales. Ahora ya hay un elemento de tiempo tanto para el jugador y el oponente de la CPU (recordemos que tiene que pulsar los botones también), se puede agarrar con la guardia baja a los defensores, hacer fintas muy oportunas. Esto se convierte en una dinámica muy interesante al hacer burlas y trucos en FIFA 12. La defensa en conjunto se siente mucho más gratificante. Cuando haces las cosas bien, te sientes con una sensación de satisfacción. También jugando como defensor en los modos como el de carrera "Play as Player", y en el "Online Team Play", de repente se vuelven mucho más interesantes. Creo que vamos a ver mucho menos de la loca carrera por el delantero y atacar las posiciones de Defensa del medio campo en los partidos de este año, y creo que eso está muy bien.

[i]: ¿Las lesiones y sus consecuencias van a ser más realistas? De todas las temporadas que llevamos jugando tanto en FIFA 10 como en el 11, las lesiones han sido no muy habituales y las recuperaciones siempre cortas.

SJ: El cambio más grande que estamos haciendo en el juego de FIFA 12 es el Player Impact Engine. Básicamente, hemos quitado nuestro sistema de colisiones antiguas y lo sustituimos por uno nuevo. Nuestro nuevo motor no sólo corrige algunos de los problemas que tuvimos en el sistema viejo, sino que también crea nuevas características, como las lesiones verdaderas. Ahora podemos usar la información acerca de todas las magnitudes de colisión y saber a cada cuadro qué pasa para deducir cuando el cuerpo del jugador se ha doblado en una forma que no es normal para el cuerpo humano, o ha sido golpeado más duro de lo que el físico puede resistir, y como resultado podemos comprender mejor cuándo un jugador debe estar lesionado. Esto hará que el Modo Carrera sea más profundo, más realista y una experiencia más estratégica.

[i]: El Modo Carrera sin dudas fue un salto de calidad en FIFA 11 con respecto a su predecesor. ¿Qué otras novedades tendrá FIFA 12 con respecto a este modo?

SJ: En el año 2 de la progresión del Modo Carrera, nos hemos centrado en el desarrollo de un modo de juego más inteligente para reproducir auténticamente lo que pasa en el mundo real del fútbol en todos los sentidos. Este año, el Modo Carrera iniciará transacciones y escenarios para poner a prueba su determinación como un administrador de toda la temporada. Por ejemplo, se tendrá que tomar decisiones más grandes y retos más dinámicos. La lógica de evaluación ha sido mejorada para reflejar el verdadero



El más esperado

En la última E3 recibió el premio "Mejor Juego Deportivo", un galardón al trabajo duro que tuvieron sus anteriores ediciones, las cuales redefinieron el fútbol en PC y consolas, y que ahora se ven plasmadas en esta nueva edición.

valor de un jugador, y hemos añadido una nueva característica de exploración para identificar mejor a los jugadores.

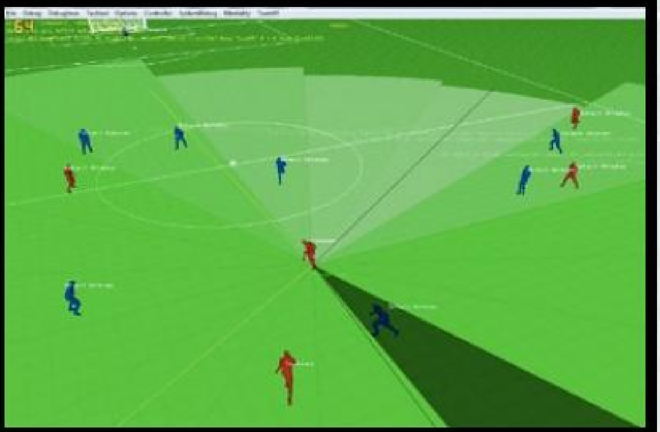
El Modo Carrera ahora es impulsado por el mismo drama, las historias y la emoción del mundo real del fútbol. Si esto sucede en la vida real, puede ocurrir en nuestro juego. Dirigir a tu equipo es vital para su éxito. Los jugadores reaccionan como lo hacen en la vida real durante el tiempo de juego. La forma, las lesiones, la posición de la liga, y la dinámica del equipo y la moral del jugador tienen impacto en el juego y en el terreno de juego, al igual que en la vida real. Las historias se crean a través del Modo Carrera y luego son dinámicamente introducidas en el juego, por lo que se siente fresco y nuevo durante toda la temporada. Además, las nuevas características como el Transfer Deadline Day traen más emoción, urgencia y dramatismo.

También hemos adoptado un enfoque holístico a la conexión de FIFA 12 con este modo para inyectar personalidad en el juego. Con el nuevo Player Impact Engine, podemos recopilar información para detectar las lesiones verdaderas y llevarlas al Modo Carrera, obligándote a tomar decisiones de riesgo y recompensa. Además, todo lo que ocurre en esta modalidad de juego contará con la asistencia de un comentario único que apoya los argumentos que juegan en la cancha, incluyendo las lesiones.

Por último, el Modo Carrera se forma por la retroalimentación que hemos recibido de los fans y la comunidad. Sabemos que esto es una característica que nuestros fans aman, y sabemos que escuchar es la mejor manera de construir la experiencia que quieren. También hemos hecho muchas sesiones de pruebas para que ellos nos den su opinión sobre el Modo Carrera de este año. La comunidad sugirió características que se han integrado en el juego, incluyendo un sistema de correo electrónico, préstamos y plazo de transferencia extendidos, y hemos mejorado los elementos fundamentales del modo, tales como el crecimiento del jugador y presupuestos de los equipos.

[i]: Uno de los aspectos más importantes del juego es la experiencia online. ¿Qué cambios realizarán?

SJ: En la E3 se anunciaron planes para EA SPORTS Football Club, un servicio en línea en vivo que se lanzará con FIFA 12 sin costo adicional. EAS FC es un servicio profundo y participativo que conecta todo en el juego y lo comunica a tus amigos. Por primera vez, todo lo que haces en FIFA 12 se mide como asuntos en cada partido durante toda la temporada. Puedes subir de nivel ganando puntos de experiencia en todo lo que haces en FIFA 12. Puedes compararte con tus amigos y compartir los logros para determinar quién es el mejor jugador de la FIFA y su clasificación a nivel mundial. EAS FC también se trata de tu club favorito, a través de una característica llamada Apoya a tu Club. Todo lo que haces en la FIFA es ganar puntos para ti y tu equipo favorito. Tú, y todos los otros seguidores de tu club favorito, pueden ayudar a sacar a ese club hasta ser campeón de la liga virtual. Cada semana es una temporada. El apoyo a tu club permite a los jugadores tener una relación con su equipo favorito y demostrar la pasión de millones de fans en la comunidad de la FIFA. Por último, EAS FC conecta a los aficionados al mundo real y todo el drama y las historias que se crean. EAS FC impactará los



La IA de FIFA 12 fue mejorada notablemente con el nuevo Mapa de Visión impuesto a todos los jugadores. Es un gran paso en la evolución de la IA y en la jugabilidad. El MdV no es algo que nosotros podamos ver sino que representa la capacidad de cada jugador dentro del campo de juego de poder procesar lo que sucede a su alrededor, tal como se ve en las fotos de esta página. Un claro ejemplo de nuestro fútbol local es que si Riquelme recibiera la pelota, por sus características, es el tipo de jugador que antes de tener el balón en sus pies ya sabe cómo están distribuidas las piezas en el tablero, ni hablar si lo dejás recibir y encarar, puede poner pases en profundidad fácilmente. De eso se trata el Pro Player Intelligence. Si intentamos hacer lo mismo con Almeyda, seguramente esos pases terminen en los pies de la defensa rival.

titulares de sucesos del mundo real, noticia de que está sucediendo en todo el mundo, manteniendo FIFA 12 nuevo y fresco durante toda la temporada. Tenemos un material mucho más fresco en línea, del que no soy capaz de hablar todavía. Así que deben de estar atentos.

[i]: Si bien los gráficos del FIFA 11 son muy buenos, mucha gente cree que podría mejorarse el parecido de los jugadores. ¿Cómo han trabajado este aspecto del juego en su nueva versión?

SJ: Es un proceso anual para refinar y mejorar la forma de los jugadores en el juego y EA SPORTS ha invertido en una nueva tecnología que hace que los modelos del jugador sean más auténticos. Ahora estamos utilizando una tecnología de cabezal de escaneado en 3D que nos permite crear modelos de los jugadores de forma digital con fotografías de muy alta calidad de los jugadores. No se puede crear un modelo de jugador más auténtico que la actual. La tecnología es portátil y nos permite ir a donde están los jugadores. Hemos capturado a los jugadores en equipos como el Chelsea, Marsella, Aston Villa, Newcastle, Manchester City, PGN, el equipo nacional alemán y muchos otros. El resultado es impresionante. En el futuro tenemos la intención de hacer más con otros equipos.

Además, hemos hecho un montón de trabajo en el aspecto de los menús, así como el aspecto del juego en la cancha. Tenemos un sistema de menús totalmente nuevo este año. Es de desplazamiento lateral en lugar de los menús verticales de los juegos pasados, e incorpora a los jugadores y los colores de tu equipo favorito. También hemos rehecho nuestras plantillas y paquetes de introducción. También hemos creado una nueva cámara que está más cerca de lo que estamos acostumbrados a ver en la televisión, así como hicimos un montón de trabajo en el jugador y en la iluminación del estadio para que los jugadores se sienten más realistas y se parezcan más a sus contrapartes del mundo real.

[i]: En cada año, acá en Argentina, estamos expectantes sobre las nuevas ligas y copas latinoamericanas que estarán disponibles para jugar. ¿Se está considerando incluirlas en su próximo lanzamiento o nos tocará seguir esperando?

SJ: Estamos obteniendo la licencia para un nuevo equipo de Argentina este año, aparte de Boca Juniors y River Plate que teníamos en FIFA 11. Una vez que hayamos confirmado el acuerdo, entonces seremos capaces de saber qué equipo es. Desafortunadamente, no tenemos más ligas nuevas de América o copas en este momento.

[i]: Hoy por hoy las redes sociales tienen mucho impacto tanto en promoción de los juegos como en el mantenernos involucrados con los mismos. ¿De qué manera se implementará FIFA 12 a las redes sociales?

SJ: A través de EA SPORTS Football Club puedes hacer un seguimiento a tus amigos, los desafíos y el estado en un dispositivo móvil a través de la web en easportsfootball.com, y la superficie de tus logros y noticias en los canales sociales. Nuestra visión para el futuro es conectar a FIFA con las experiencias de nuestros aficionados para que disfruten a través de EA SPORTS Football Club, para permitir la progresión de todas sus experiencias de FIFA. Así que cada vez que juegas, en donde sea o desde donde sea, ganas premios y logros que construyen tu identidad... a través de plataformas y a través de los años.

Además de la consola de juegos, también tenemos FIFA Superstars, el más grande juego de deportes en Facebook con más de tres millones de usuarios activos por mes. FIFA Superstars es un juego social de libre acceso que permite a los jugadores construir y gestionar un equipo con los más grandes futbolistas del mundo, y competir con su equipo contra tus amigos en Facebook. **[i]**

Nuestro cordial agradecimiento al señor Jaramillo así como a la extraordinaria gente de Clark, Maauad y Asociados, agentes de prensa para Electronic Arts América Latina.

ESRB

La Entertainment Software Rating Board es un organismo americano creado en 1994 por la Asociación del Software Digital Interactivo. Su fin es calificar los videojuegos de acuerdo a su contenido para advertir y orientar a los consumidores.

EARLY CHILDHOOD

Indicado para niños de 3 años o más. No contiene elementos que los padrespuedan considerar inapropiados. Difícil que revisemos uno de estos, pero nunca se sabe.

EVERYONE - Niños desde 6 años.

Un título con esta calificación puede contener violencia, humor y lenguaje leves. Ya se pone más interesante.

EVERYONE +10

Niños desde 10 años. Pueden contener algo más de violencia, humor y fantasía leves, lenguaje suave o temas sugestivos mínimos. Mucho mejor.

TEEN - Para personas desde 13 años.

Puede contener violencia, humor y lenguaje fuerte, además de temas sugestivos. ¡Yipe!

MATURE - Apropiado desde los 17 años.

Puede contener temas sexuales, violencia y lenguaje fuertes. Es lo que juega un irrompible.

ADULTS ONLY

Sólo para mayores de 18 años y adultos. Puede contener temas sexuales, lenguaje y violencia muy fuertes. Sólo para solteros.

RATING PENDING

Títulos cuya calificación ESRB se encuentra pendiente.

REVIEWS

CÓMO CALIFICAMOS

Cuando un juego supera a nuestro entender 60%, ya es bueno y vale la pena probarlo. Menos que eso ni acercarse, salvo por fanatismo. Los de 70% son muy buenos, y los de 80% son excelentes elecciones. Los juegos que alcanzan un 90% se consideran imprescindibles en la vida del irrompible.



L.A. NOIRE

Mugre, corrupción y consolas calientes

Por Esteban Echeverría | Kaliban13

ENORME. En todos los aspectos que definen a un videojuego, en cada elemento que compone una obra fichinesca. Enorme también en cada elemento que define a una narración y a una obra audiovisual... ¡y con un mando en las manos! Es verdad: no es un juego para cualquiera. Es verdad: las partes de tiroteos, corridas y persecuciones en coches no están del todo pulidas. Es verdad... a veces se pone repetitivo en la mecánica de investigación. Peeeeeero esto es otra cosa muchachos, esto va por otro lado. ¿Es un GTA en el 47? Ni a palos, pero tiene algo de eso. ¿Es un "drama interactivo" como Heavy Rain? No, pero hay algo de eso tambié n. ¿Es un Red Dead Redemption cincuenta años después? Tampoco, pero por momentos nos lo recuerda. ¿Entonces?

Es L.A. Noire, probablemente un nuevo referente para la industria.

MICOS DEMENTES que aman los fichines, se ha dado un paso adelante en lo que respecta a la industria, y en particular a esta generación de consolas. Esta obra subraya aquello de lo Next Gen, y pone un punto y seguido enorme para ver quién se anima a seguir la historia. ¿Esto significa que es el mejor juego de la actual generación de consolas? No, pero sí el más grande a nivel producción y con aspectos técnicos nunca vistos (de hecho, parece que muchas X360 y PS3 alrededor del mundo se recalientan hasta apagarse).



L.A. Noire es un sandbox a lo GTA, pero con libertad reducida. La magnitud de Los Ángeles de postguerra –está ambientado en 1947– es bestial, enorme y detallada, como es usual en el género pero mejor realizado, superando a los GTA y los Mafia. Lo que más impresiona, aparte del tamaño y la vida con la que está recreada la famosa metrópolis, es el nivel de producción. Los detalles son apabullante, cientos de modelos de vehículos diferentes, transeúntes con animación y modelado similares a los protagonistas. Uno se puede acercar a cada uno y siempre tienen alguna frase que decir, y comprobar el enorme trabajo de captura facial. Esto da una idea de la cantidad de actores que han participado, hasta para personajes ignotos, ya que todos los rostros son escaneados de personas reales. También impacta el trabajo de investigación arquitectónica, tanto en exteriores como en interiores, con la representación de edificios y puntos emblemáticos de la ciudad. Y, para cinéfilos como quien les habla, incluye detalles como el gigantesco set de "Intolerancia" (1916) de Peter D.W.Griffith, en donde transcurre parte de la acción. [baba...]



NEGRO Y DESESPERANZADO

El target de L.A Noire es adulto 100%. Hay momentos complicados, cadáveres realmente impresionantes, mujeres desnudas y destrozadas a la intemperie, familias carbonizadas, muertes demasiado realistas, y más. Realmente un niño NO puede jugarlo. Eso implica una cuota de mercado enorme al que no va dirigido, y también menos ingresos, una apuesta comercial jugada e importante. Acá se cuenta una historia, como la soñó y pensó su creador, y una enorme empresa lo apoya y financia. En esto conecta con Sony y el increíble Heavy Rain.

Viajé hace poco y me impresionó mucho ver enormes carteles del juego por toda París. L.A Noire publicitado al extremo, incluso más que tanques del cine como X-Men: First Class o Kung Fu Panda 2. Me causó mucha alegría, admiración y envidia de los malditos galos, sobre todo al ver a simples mortales esperar el Metro y sobre ellos una norme gigantografía de L.A Noire... ¡Merde!



El protagonista, a esta altura lo deben saber de memoria, es el oficial de policía –y más tarde detective– de New York, Cole Phelps. A medida que corre la historia, el tipo va ascendiendo por diferentes departamentos, desde tráfico y homicidios, pasando por drogas e incendios. En cada ascenso, Phelps obtiene un nuevo compañero.

Las calles de Los Ángeles

Uno puede moverse libremente por las calles de Los Ángeles, del mismo modo en que nos movemos por las calles de todo sandbox, pero la verdad que no hay demasiado para hacer, salvo atender algunos llamados en la radio policíaca, o, en nombre de la ley, sacar automóviles que nos gusten a los pobres conductores, que nos lo entregan no con mucho agrado. Parece un GTA en los cuarenta pero no, la libertad de transitar la ciudad sirve más para darle magnitud escénica al contexto de la historia que para darle libertad al jugador para "vivirla".

Lo que acá importa es la historia. Todo es en pos de esta, de la narrativa sobre la experiencia; somos protagonista-espectadores de la acción. Para graficarlo: Phelps es nuestro alter-ego poligonal. En el transcurso de las más de veinte horas que dura el juego, lo vemos de espaldas (manejándolo nosotros) la misma cantidad de tiempo que de frente (filmado). ¡Cuac! ¿Eso es malo? ¿Es la gran Metal Gear? No. Pero acá ya entra el gusto, la paciencia, y sobre todo el tipo de jugador que es cada uno.

L.A. confidential

L.A Noire es una obra de arte narrativo, primero, pero con la particularidad –y suerte para nosotros– que se enmarca en el ámbito de los videojuegos. Lo que se nota es que la mano de Rockstar (de pie) entró en una etapa avanzada del desarrollo (pueden sentarse). El muchacho que toma las riendas de L.A es un tal Brendan McNamara. Este calvo señor firma y dirige el fichín, sobresaliente labor por cierto; lo mismo hizo anteriormente con The Gateway para PS2, que no estaba para nada mal. Parece como si la gente de Team Bondi y McNamara planeaban algo más intimista, más conectado con el cine negro, y al ingresar Rockstar agregaron las (¿necesarias?) escenas de acción, tiroteos y persecuciones. Es solo una corazonada, pero esa sensación se percibe al jugarlas, no cuadran del todo. Phelps con su .45 abatiendo a siete tipos con ametralladoras Thompson, mientras vemos cómo su traje se llena de sangre por las balas que lo alcanzan, se esconde detrás de algo y se recupera... no va, no cuadra, atenta contra el realismo y el clima que se genera con las escenas de investigación e interrogatorios. Ni hablar de las peleas a puño limpio, realmente patéticas. Las persecuciones en auto tienen algo más de espectacularidad, gracias a lo rico del entorno en el que transcurren: choques a nuestro alrededor, transeúntes tratando de protegerse mientras nuestro compañero dispara por la ventanilla, están bien, aunque muy cortas. Igualmente nada de esto cuadra del todo, da la sensación de que no se animaron a terminar de profundizar en una aventura gráfica bien negra, que por las dudas le pusieron un toque de sandbox de acción.



Dime quién eres

Investigamos, juntamos pistas, llevamos a interrogatorio a sospechosos, y los acusamos de algún crimen. Las investigaciones no distan de las típicas aventuras gráficas. Llevamos al personaje por la habitación apretando X hasta que agarra algo y lo investigamos –en realidad, el mando vibra al haber algo investigable, para aumentar la dificultad esto se puede deshabilitar–, obtenemos una pista o no, que nos ayuda a continuar con el caso. No hay demasiada originalidad en la forma de jugar esto, pero el trabajo, detalle, arte y producción es increíble, es demencial.

Lo nuevo, particular y por momento asombroso viene con los interrogatorios, y acá L.A. Noire muestra los bíceps, ¡el f$#&ing Motion Scan! ¡La Hostia, tío! Increíble. Al interrogar un sospechoso deberemos decidir si miente o dice la verdad basándonos en la reacción de su rostro a nuestras preguntas y acusaciones, ¡y funciona! Es impresionante, realmente podemos ver cuándo miente o no, incluso hay personajes que son más evidentes que otros, o nos confunden con las pequeñas muecas o tics de sus rostros (yo metí en cana a un inocente por ejemplo... que se joda). Esto es nuevo, un paso enorme en los videojuegos. Para que se den una idea, podemos reconocer perfectamente qué actores son. El staff está compuesto sobre todo por actores de series emblemáticas de la televisión yanqui, como Madmen o Fringe. Este es un pequeño paso para los jugadores, pero un enorme salto para la industria, hacia convertir a los fichines en el lugar narrativo por excelencia. Da la sensación de que estamos en presencia de algo intermedio entre juego y película, de algo que comienza aquí y ahora, mientras ayudamos a Phelps a resolver los cruentos crímenes que lo rodean.



Rockstar Games anunció que la versión de PC llegará a fin de año con varias mejoras, como controles adaptados para teclado, gráficos más nítidos y soporte 3D.

En definitiva, las líneas que me da el maldito editor no me alcanzan para contarles lo que es este bombazo. Un crimen no jugarlo (¡Cuac!), una obra descomunal, un acontecimiento más que importante para el futuro de la industria, y un salto gigante para que esto que amamos termine por ser respetado como un arte, tal como anunció el Fondo Nacional de las Artes estadounidense.

Y encima el universo L.A. Noire ya se está ampliando con varios DLC, agregando nuevos casos para investigar. Rockstar se fue al caraxo de nuevo amigos. Larga vida a L.A. Noire.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Otra bestialidad de la factoría Rockstar (gracias, Team Bondi).

LO BUENO: Magnitud de producción, Motion Scan, crudeza, realismo y un guión impecable.

LO MALO: Partes de acción no están a la altura del resto de la producción. ¿Que no tenga multiplayer?

90%

Por Jonathan Siciliano | Joncapo



Balls of Steel, así te quedan

NUNCA SE HABÍA VISTO ALGO ASÍ. Catorce años de preparación, con cambios de estudio, retrasos, cancelaciones e incluso la quiebra de una compañía (3D Realms) en el proceso. El desarrollo más largo de la historia. Y el más sufrido, porque se trataba, ni más ni menos, que de la continuación de Duke Nukem 3D; aquel fichín que, allá por el año 1996, definiera una época. Un antes y un después. Todos soñábamos con este día. Y finalmente, llegó.



La respuesta no es fácil. Tantos años de espera habían disparado nuestras expectativas como pelotitas de tenis. Y de pronto, encontrarnos con un producto final como el que hemos recibido es, por lo menos, decepcionante. Sin embargo, les proponemos ir por partes, como diría Jack (el destripador, no Bauer).

Empecemos hablando de la trama. Es ridícula, es sencilla, es lo que podíamos esperar. Nos ubica doce años después de DN3D, tras haber salvado al mundo de los extraterrestres. En este tiempo, nuestro peluche de esteroides se ha convertido en una verdadera celebridad. Tiene dinero, una mansión de 69 pisos, dos gemelas cariñosas, monumentos y hasta un programa de televisión. Lo tiene todo. Pero un día, los alienígenas deciden regresar. ¿Bajo qué perverso fin? ¡Secuestrar a todas las mujeres del planeta, por supuesto! Está claro, no lo podemos permitir. ¡Es hora de volver a patear traseros!

Bajo esta trama se esconde la fórmula que DNF tiene para ofrecernos: sacudir a todos los enemigos que se muevan en pantalla, mientras Duke nos encandila con su humor negro y frases explosivamente graciosas. Si bien el gameplay es, por momentos, efectivo y entretenido, abusa continuamente de la mecánica "disparar-esconderse-recargar". Y es que, a diferencia de DN3D, en el que lo maravilloso era dispararle a varios cerdos mutantes mientras esquivábamos sus balas a pura habilidad, aquí la acción es más lenta y pausada. A cada rato hay que cubrirse en alguna pared para recargar armas y energía. Lamentablemente, se desecharon los medkits. Y ahora tenemos, como en otros juegos modernos, un sistema de auto regeneración de salud; algo que no hace más que entorpecer la esencia del fichín acercándolo a una especie de Halo. [N. de Ed.: Hay que señalar que si este sistema en lugar de ser un agregado moderno se le había ocurrido a 3D Realms hace 14 años, fueron pioneros en el género.]

This really pisses me off

Por supuesto, entre nivel y nivel –muy lineales por cierto–, también hay momentos de calma. Instancias en las que hay que resolver algún puzzle tonto y/o sortear alguna secuencia a bordo de un vehículo o torreta. Estas escenas, si bien ofrecen variedad, resultan toscas y frustrantes. Más aún teniendo en cuenta que la partida se guarda automáticamente. ¿El resultado? Si fracasamos en el intento, hay que repetir tooodo otra vez.

Mencionamos más atrás



CAMBIO DE HUMOR

Como dijimos en el Mikonomicon, no queríamos que Duke se modernizara demasiado. Pero lo hicieron, agregándole cosas de un Halo y llevando el humor de lo satírico a lo vulgar. ¿Qué de chistoso hay en enchastrar paredes con pedazos de cacor? ¿En qué punto el machismo resulta cómico? Es difícil de responder. 14 años no pasan en vano. El verdadero legado de Duke vive en Serious Sam.

–El que escribe los carteles



el tema de la energía. En realidad, se llama ego. Si bien funciona como una barra de salud normal, el ego tiene la particularidad de que aumenta a medida que interactuamos con el entorno. ¿Ejemplos? Al dibujar en una pizarra, hacer pesas, comer, beber, jugar al pinball, etc. Esto le da un tinte de humor y nos invita a explorar los escenarios para ver qué tonterías puede hacer Duke.

Ahora bien, ¿qué sería de nosotros sin un buen arsenal? Probablemente, abono para plantas. En este sentido, DNF pone a nuestra disposición una deliciosa variedad de armas. Sin embargo, también nos presenta dos serios problemas. El primero, es que la mayoría se sienten algo insulsas, como si no tuvieran impacto real. La única que se destaca es la escopeta. Y el segundo tema, mucho peor, es que DNF nos permite cargar sólo dos armas a la vez. ¡Sí, únicamente dos armas! Una lástima, ya que la gracia de DN3D era justamente esa sensación de estar armados hasta los dientes. En cambio, aquí hay que andar cambiando de armas a cada instante, dependiendo del enemigo en cuestión. ¿Acaso Duke necesitaba de ese tipo de estrategia para llenar colas de plomo?



What are you waiting for? Christmas?

Si tenemos que hablar del aspecto gráfico, la sensación es deprimente. En general, todo luce como si estuviéramos frente a un juego de hace cinco años. Tan sólo algunos niveles –los más oscuros– logran crear una impresión favorable, en parte, gracias a algunos efectos de iluminación bastante logrados. El resto deja muchísimo que desear.

Con respecto al apartado sonoro, se extraña una BSO más intensa. Apenas incluye un par de temas y el recordado theme original de DN3D. Nada más. Lo único destacable es la presencia de Jon S.t John, que una vez más hace la voz de Duke. Como siempre, con sus típicas frases picantes sobre otros fichines y películas.

El multiplayer cumple. Es frenético, al estilo de Quake 3 Arena. Nos propone enfrentamientos entre ocho jugadores, en las clásicas modalidades Deathmatch, Capture the Flag –con una chica en vez de la bandera– y Hail to the King, donde debemos controlar diferentes zonas en un tiempo determinado. Lo atractivo es que a medida que disputamos combates, desbloqueamos algunos extras divertidos.

A esta altura, todos se estarán preguntando: ¿tanto apesta DNF? En realidad, el juego ofrece buenos momentos de acción y algo poco común: humor. Incluso, ciertas batallas son emocionantes, especialmente frente a jefes finales. El problema es que se siente viejo, genérico, y para peor, incorpora convenciones de otros juegos modernos que aquí no tienen razón de ser. Al final del día, lo único que nos deja es una triste sensación de cosa perdida. De lo que podría haber sido pero no fue. Aun así, y a pesar de todo, puede llegar a ser una opción atractiva para los más fanáticos, o simplemente, para quienes quieran divertirse un rato sin grandes pretensiones. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El regreso de Duke... ¡después de 14 años!

LO BUENO: Acción, balas y sangre chorreando por la pantalla. El humor.

LO MALO: Gameplay genérico. Las fases que no son de disparos. Técnicamente anticuado.

55%



inFAMOUS 2

Por Mariano Rizza | Rippy Pagan

Para salvar a todos hay que destruirlo TODO

SÓLO PASÓ UN MES desde nuestra aventura y ahora resta esperar a La Bestia, una criatura destinada a acabar con todo. Confiado, Cole MacGrath recibe la paliza de su vida y con su último aliento, más la ayuda de su ex mejor amigo Zeke y la agente gubernamental Kuo, escapa hacia New Marais, una ciudad sumida en un apagón, controlada a mano de hierro por un grupo paramilitar y víctima de una inundación. La palabra clave es "caos" y nosotros decidimos si lo controlamos o lo alimentamos.

inFAMOUS 2 es un quilombo en el mejor de los sentidos. Piensen en monstruos, una ciudad sumergida que tiene que ser salvada por un conductor de electricidad humano. Sumen un ejército clandestino que toma el poder autoritariamente, combatiendo una rebelión de civiles, un grupo de ladrones metahumanos, al resto de los monstruos y a nosotros. Bombas por toda la ciudad. Dos mujeres se pelean por nuestra atención y, claro, ambas tienen superpoderes también. ¡Ah! ¿La trama? Derrotar a un coloso radioactivo que viene cruzando todo Estados Unidos sólo para destruirnos a nosotros. ¡Sí! ¡Todo lo que les contamos antes es apenas el contexto de la historia principal!

New Marais, el mundo abierto que recorremos en inFAMOUS 2, es una ciudad llena de vida donde absolutamente todo puede ser utilizado o destruido. Mobiliario, vehículos, civiles, lo que sea. En esta oportunidad toda estructura puede ser escalada y absolutamente todo el mapa es recorrido. Casinos clandestinos, pantanos, barcos, fábricas. New Marais es el equivalente en un videojuego a quedarse atrapado en una juguetería cuando niños. Es aquí donde Cole MacGrath, nuestro protagonista, impondrá el respeto a fuerza de ser el defensor de la ciudad o por el contrario, liquidando a todos. Los poderes del primer juego están desde el principio, lo que nos da más de 15 horas (más incalculables horas adicionales por el contenido online generado por usuarios) para ir descubriendo un árbol de poderes completamente adicional, útil y al cual podremos añadirle la posibilidad de controlar el fuego o el hielo.

Sepan que se les van a acalambrar las manos porque el pad no deja de vibrar ni por un segundo. Tendremos un poder, o dos, asignado a cada botón y a medida que avancemos en el juego, se habilitaran más para elegir. Correr y trepar es tan fácil como utilizar el direccional y el botón de saltar y luego de las dos primeras horas, lo bien pensado que está el control los hará sentir hardcore gamers por más que sea el primer juego que toquen.

Ahá, ¿y qué más hay?

Hablemos de inteligencia artificial. Nuestros contrincantes se cubren, agachan, utilizan escudos humanos y jamás atacan de a uno. Si no nos ven, se dedican a matar a otra facción enemiga. New Marais es una ciudad viva que funciona de manera caótica por más que lo único que hagamos sea mirar desde un edificio.

El apartado gráfico es muy bueno, aunque lejos está de ser lo mejor visto en PS3. La historia se cuenta mediante diapositivas con aires de comic, pero en general sucede in-game, dando una fluidez que permite no bajar en ningún momento el ritmo frenético de la aventura. Para remarcar un punto



VOCES DEL MÁS ALLÁ

En el número anterior cubrimos la grabación del audio latino para IF2 realizada en Argentina. A ese reportaje le siguió una videoconferencia desde EE.UU. con Nate Fox, director de la saga inFAMOUS, quien nos adelantó el esmero que habían puesto en esta secuela, sin revelar la trama, pero con una mirada que delataba su deleite en el producto obtenido. Nos contó su intención de dar nacimiento a un héroe como en los mejores comics, pero sumando la interactividad que sólo la tecnología de hoy puede brindar. Pueden encontrar un informe al respecto en nuestro sitio.

negativo, nuestros pies suelen desaparecer por momentos, o los enemigos atraviesan las paredes cuando quieren ponerse a cubierto. Si usan su imaginación, pueden decir que es otro súper poder y ya, porque el juego no decepciona.

¿Podemos parar un poquito?

No. Si pensaban respirar, olvídense, porque iF2 no tiene ni menú. Luego de setear las opciones por primera vez –empezar siguiendo nuestras acciones del primer juego o tomar partido desde cero– cada vez que pongamos el disco comenzaremos desde donde nos quedamos. Si evitamos las misiones principales, tenemos misiones secundarias, misiones terciarias y misiones generadas por usuarios, que una vez que las creamos y subimos, aparecen en el mapa de quienes estén conectados a PSN. Esta modalidad reemplaza el multiplayer pero encaja en la historia sin interrumpir la acción. Mientras los soldados nos disparen a la vez que un monstruo desee comernos, vamos a ver fragmentos que nos dan poderes en el techo de un edificio o palomas mensajeras que debemos cazar y nunca, ni por un momento, vamos a tener la posibilidad de no hacer nada. Por supuesto, toda tarea nos recompensa con poderes, capacidades nuevas o ayuda a desenvolver una historia muy bien escrita.

Seguir la historia tiene un gran pro y una gran contra. La ventaja es la novedad del audio latino, que hace que sumergirse en la diégesis de este mundo sea mucho más fácil. Uno se siente protagonista de la historia. La desventaja es que todas las elecciones karmáticas siguen siendo lineales. Somos buenos o malos. Sólo una fracción de la historia cambia según nuestras elecciones y quizá lo que nos hubiera gustado ver es cómo el bien y el mal podrían convivir en nosotros y como se desarrollaría la trama en esa situación. Lo que es una certeza es que el juego tiene un gran valor de rejugabilidad.

iF2 debe llevarse un galardón adicional por escuchar al usuario. Se pulieron errores desde la primera entrega y se agregaron detalles que hacían falta, mostrando un claro feedback con los jugadores. La experiencia es emocionante, deja con hambre por más que lo juguemos dos veces y definitivamente es un título obligado para cualquier usuario de PS3. ¡Ah! Una cosa más: si la idea de golpear mimos les resulta entretenida, suban un 5% a la calificación final. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Frenético, bien pensado y con vueltas de tuerca. Un héroe que vino para quedarse.

LO BUENO: La ciudad llena de vida, la inteligencia artificial, la trama, los poderes, el audio latino.

LO MALO: Algunos bugs. La trama sigue siendo lineal.

87%



Por Tomás García | Zripwud

THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS

En un género cada vez más irreconocible, Geralt marca el camino



EN LA FICCIÓN DE ANDRZEJ SAPKOWSKI, los Witchers son mutantes capaces de dominar con excelencia el acero de una espada y las artes mágicas, y CD Projekt logra transportarnos a ese mundo de manera perfecta. En los pies de Geralt de Rivia podemos disfrutar de un increíble motor gráfico, un combate intenso y visceral, y una historia repleta de elementos políticos, cuyas decisiones nos permiten forjar relaciones con diferentes personajes y cambiar casi por completo el destino de esta épica historia.

The Witcher fue el primer proyecto oficial de la desarrolladora polaca, CD Projekt y para nosotros fue amor a primera vista. Tal como hoy, era un placer poco común ver RPGs complejos, con mundos excelentemente realizados y decisiones grises que forjaban relaciones y el mundo que nos rodeaba. Y a pesar de sus desprolijidades, que eran evidentes, quedamos con sed de ver más de ese mundo y de su protagonista, Geralt de Rivia. Este año, finalmente tuvimos la posibilidad de volver a perdernos en esas tierras repletas de intriga política, traiciones y amores, inspirada por la obra de Andrzej Sapkowski y, como suele ocurrir con los lugares atesorados en la infancia, es aún más hermoso y dulce de lo que recordábamos.

De la misma manera que en el original, desde el primer momento nos encontramos en medio de la acción, intentando proteger al Rey Foltest de un ejército enemigo y un dragón que sobrevuela el castillo. A pesar de lo épico del momento, es algo difícil de digerir, porque las ventanas que explican las mecánicas pasan velozmente, casi sin tiempo para leerlas, y hay varios enemigos que despachar. ¡Sin mencionar que todavía no fueron desbloqueadas habilidades esenciales como la de cubrirse en todas las direcciones! Y al abrir el menú radial la confusión aumenta, porque desde el inicio hay seis hechizos disponibles y es natural probar cada uno para ver qué hacen. Es decir, el aterrizaje inicial es más que forzoso y, por momentos, frustrante, pero recuerden estas palabras, que cada gota de sudor vale la pena.

Como secuela directa del original, The Witcher 2: Assassins of Kings continúa la historia de Geralt de Rivia y su aventura para recuperar la memoria. Hasta ese momento,





su viaje lo llevó a Temeria, donde es interrogado por el asesinato del Rey a quien debía proteger. El tutorial del que hablamos ocurre durante el relato de los eventos hasta ese momento y, una vez terminado, Geralt es dejado en libertad para encontrar al verdadero asesino. Un viaje que lo llevará a varias ciudades, reencontrándose con amigos, trabando relación con nuevos aliados y conociendo nuevos enemigos, en una historia que tiene de todo, pero sobre todas las cosas, mucho contenido político. Este detalle obliga al jugador a estar atento a los detalles, inclusive varios nombres de naciones —que en el mapa aparecen en cirílico—, para entender de qué se está hablando y disfrutar sus complejidades a fondo.

Un mundo feliz

Hace ya varios años que en los juegos está de moda tomar decisiones que se ven reflejadas en el mundo, pero CD Projekt lo hace a su manera. Para empezar, se trata de un mundo complejo donde sus habitantes por lo general son abominables. Cada uno tiene su propio plan y sólo hace concesiones si le conviene, lo que agrega una nueva capa de intriga a la hora de elegir. Acá no hay medidores de paragón o renegado y mucho menos aparece un halo o te salen cuernitos. Las decisiones tienen efectos que podrían clasificarse como malos o buenos, pero en ningún momento el juego las califica. Simplemente, se ven reflejadas en el mundo y en las relaciones con los personajes. Entre muchas cosas, estas decisiones determinan quiénes son nuestros aliados y quiénes los enemigos. El sistema es muy flexible, permitiéndonos ser amigo con quien al inicio era justo lo contrario.



Pero lo verdaderamente impresionante de The Witcher 2 no es tan sólo que ofrece un mundo lleno de elecciones morales con personajes ambiguos que te hacen pensar sobre cada una de las difíciles decisiones, sino que esas mismas decisiones también determinan la dirección de la historia. Por ejemplo, el segundo de los tres capítulos que componen la aventura puede cambiar totalmente dependiendo de con quién decidamos aliarnos en la historia. Esto quiere decir que por efecto de nuestras acciones visitaremos lugares diferentes y conoceremos personajes que de otra manera no conoceríamos. Estas decisiones cambian la manera en que se desarrolla el último episodio, determinando cómo y con quién llegamos a Loc Muinne. Eso sí, el juego dura sólo 35 horas, que es casi menos de la mitad que el original, pero con tantas opciones, es aceptable.



Aunque su esencia permanece casi in-

tacta, el combate fue el aspecto que más cambios sufrió, en su mayoría para bien. Originalmente era muy similar a lo que encontraríamos en un clásico Action RPG como Diablo, clickeando sobre enemigos y volviendo a apretar en el momento justo para conectar combos. Ahora está totalmente basado en combos, con golpes veloces con un botón y más lentos y poderosos con otro. Las animaciones son brillantes y una vez que dominamos el timing de los ataques, se siente el poder de cada golpe. Pero claro, pocos cambios vienen sin sus puntos negativos y, en este caso, es la eliminación de los diferentes tipos de pelea. En el primer juego, uno podía elegir la manera en que se paraba Geralt para tratar con enemigos más grandes o más agiles, ahora esa opción no existe más. Aún así, es un excelente e intenso sistema.

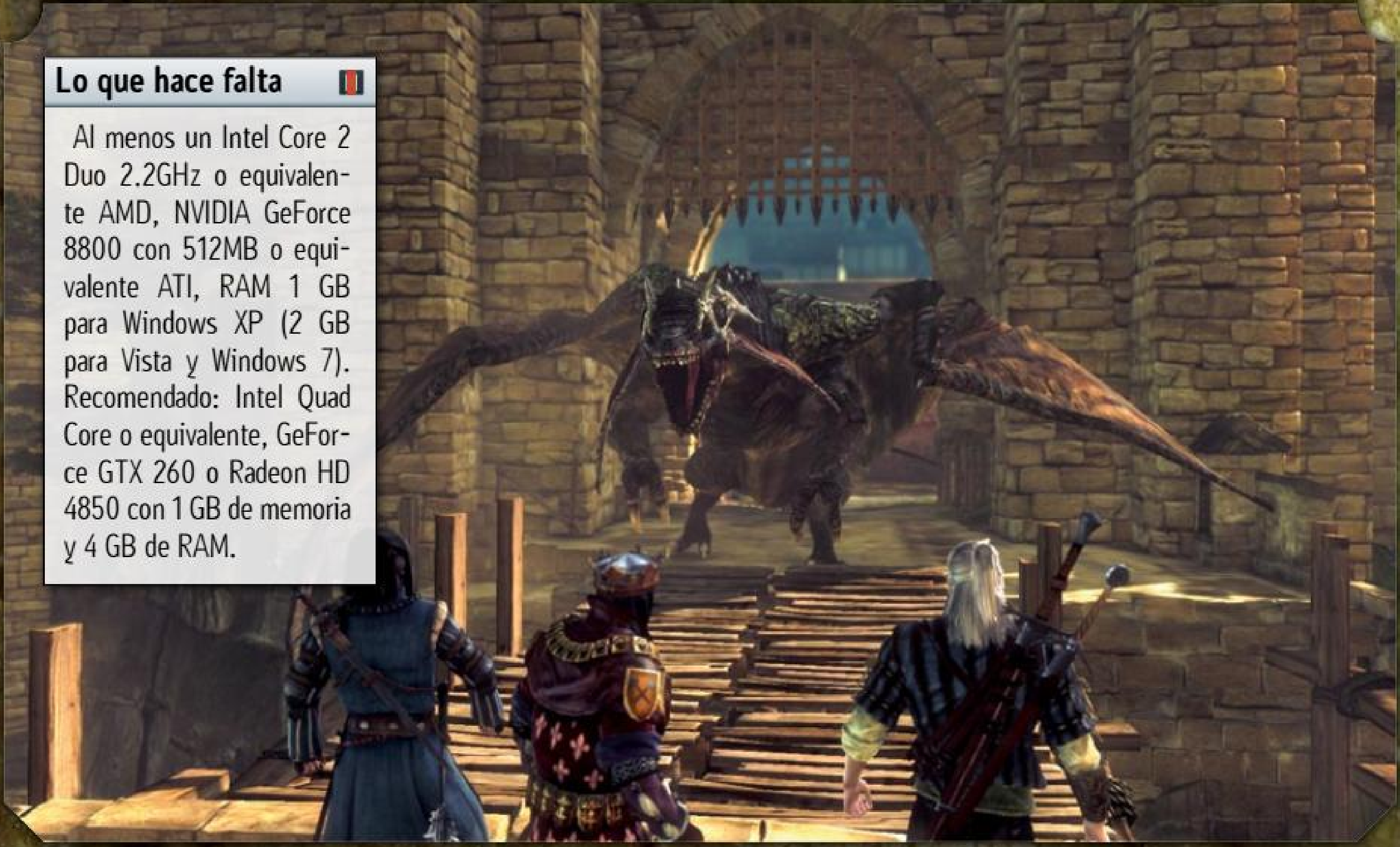
Lo bueno, lo malo y lo feo

Tal como en el original, podemos meditar en cualquier momento y subir de nivel, crear pociones o dejar pasar el tiempo. En el caso de mejorar los varios aspectos de Geralt, hay tres ramas principales y una cuarta de entrenamiento obligatoria donde inicialmente hay que invertir seis puntos como mínimo. Cada una de estas tiene tres niveles, de manera que además de desbloquearlas pueden ser mejoradas dos veces más. Las tres principales son mejorar la habilidad con la espada, magia y alquimia y, aunque son bastante simples, ofrecen suficientes opciones para acomodarse al estilo de juego de cada quien.

Es una lástima que con tantos aciertos, el crafting haya sido prácticamente eliminado, ya que Geralt sólo puede crear bombas y pociones. En caso de querer forjar una espada, es necesario darle los componentes a un NPC y, por un precio, tendremos el trabajo hecho. Esto viene de la mano de serios problemas con la interfaz a la hora de ver todas las porquerías que se recogen. Un detalle lamentable es la imposibilidad de vender todo lo que no sirve de un tirón, es necesario buscar los elementos etiquetados como "basura" y venderlos uno por uno. Y como estas, hay un montón de cosas de las que podríamos quejarnos, aunque ninguna afecta considerablemente la experiencia general del juego.



El segundo punto negativo es la distribución de stamina, que comparte la barra con el mana. El problema es que cuando bloqueamos un golpe, disminuye la stamina, de manera que hay que tener mucho cuidado con la cantidad de hechizos que usamos en un mismo momento, porque sin darnos cuenta estararemos bloqueando golpes y de repente recibiendo un sablazo en el medio de la cabeza. Sí, The Witcher 2 es muy difícil, pero el nivel de gratificación es igualmente proporcional una vez que se dominan los tiempos y el estilo de cada uno de los enemigos. Además,



Lo que hace falta

Al menos un Intel Core 2 Duo 2.2GHz o equivalente AMD, NVIDIA GeForce 8800 con 512MB o equivalente ATI, RAM 1 GB para Windows XP (2 GB para Vista y Windows 7). Recomendado: Intel Quad Core o equivalente, GeForce GTX 260 o Radeon HD 4850 con 1 GB de memoria y 4 GB de RAM.



vale remarcar que el juego ofrece suficientes herramientas para defenderse además de esquivar golpes y bloquearlos, como lanzar dagas y diferentes tipos de granadas con efectos muy diferentes.

Aunque la fecha de salida para la versión de Xbox 360 ya fue confirmada para finales de este año, lo único que esperamos es que se pueda ver la mitad de bien de lo que se ve en PC. La iluminación es perfecta, los modelos de los personajes son extremadamente detallados y muy bien diseñados, pero mejor aún son los escenarios, con vistas increíbles y un nivel de detalle extremo en todo lo que rodea a los personajes. Hay ciertos problemas, como modelos de NPCs repetidos, pero son apenas detalles en un logro técnico verdaderamente espectacular.

La ficción de The Witcher 2 es la mejor que se puede encontrar en un juego, porque no busca excusas. Se entrega en su totalidad y obliga a comprar sus personajes, su mundo y hasta su excelente sentido del humor, que al principio puede parecer un poco tirado de los pelos. A eso le sumamos una historia épica, con un combate que deja sentir el poder del personaje y es una de esas aventuras que no vamos a olvidar. Se trata de una aventura que no nos sostiene la mano y se puede jugar varias veces tomando diferentes decisiones que resultan en caminos muy distintos.

Abuelito, dime tú

Acá somos la mayoría viejos lobos de mar y no hace falta decirlo, pero casi todos los juegos encuentran sus puntos más atmosféricos en los pequeños detalles. Es por eso que el sistema de alquimia es tan espectacular. A diferencia de muchos otros juegos donde podemos tomar una poción mientras recibimos un sartenazo en la cabeza, en The Witcher 2 hay que hacerlo de antemano. Es por eso que vamos a estar recogiendo flores como si fuésemos Heidi, con el único propósito de preparar un cóctel de pociones y beberlo antes de cada batalla, sin exceder el límite de toxicidad. Tener que entrar al modo de meditación, preparar las pociones y elegir cuál vamos a necesitar, ya sea para regenerar la energía más rápido, aumentar las resistencias o las muchas posibilidades que ofrece el combate, es un hecho que suma mucho a la experiencia general.

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Una épica historia política, donde tus decisiones forman la manera en que se desarrolla la historia.

LO BUENO: Espectaculares gráficos, combate intenso, increíble historia repleta de grises en un detallado mundo.

LO MALO: El tutorial es pobre, el paso del último capítulo es errático y puede que tu batator no lo corra.

92%



Electronic Arts | Spicy Horse | Aventura de acción | Xbox 360, PlayStation 3, PC

Por Durgan A. Nallar | Dan



Alice: Madness Returns

Conejos, relojes, naipes y frula

ALICIA ESTÁ MÁS LOCA que un manicomio entero, a pesar de los esfuerzos de su psiquiatra. La familia de la chica murió en un incendio, y desde entonces ella vive en dos mundos. Uno de esos mundos, inspirado en el clásico de Lewis Carroll de 1865, es una pesadilla digna de admiración en cuanto a diseño. El otro, la realidad, es una Londres victoriana, industrial, descolorida y con un cielo ennegrecido por las altas columnas de humo de las fábricas.

Las calles de Londres son tortuosas, habitadas por personajes despreciables. El orfanato donde Alice pasa sus días, tras emerger del coma que la mantuvo diez años casi muda, es tan sórdido como triste y uno se pregunta si no sería mejor el retorcido País de las Maravillas. La historia comienza con el regreso de la chica al extraño mundo donde su mente se refugia de la realidad. Un lugar simplemente genial, no por lo manso y tranquilo, todo lo contrario, sino por el fantástico, impresionante diseño de concepto. Pocas veces se ha visto algo tan hermoso y al mismo tiempo tan aterrador. La visión de American McGee acerca del País de las Maravillas merece, cuando menos, un premio. Digamos que tiene un aire a la película de Burton, pero es un aire recargado de humos extraños. American debe fumar cosas.



Entonces hay que tomar este nuevo juego, secuela de aquél de PC del año 2000 –que se puede descargar gratis con un código que viene en la caja, o comprar aparte, y esto vale para PC, PS3 y X360– como un paseo por la mente de McGee y sus artistas. Alice: Madness Returns como juego es uno más del montón. Tiene abundante combate, se ve en tercera o en primera persona, muchos saltos y algunos puzzles sin importancia. Alicia salta sobre hongos mágicos, flota en las corrientes de aire con su vestido, ataja golpes con su sombrilla, y puede usar y mejorar unas armas muy singulares, como un cuchillo-espada de carnicero, un pimentero-ametralladora y un caballo de madera con el que pega a modo de maza de guerra. La chica puede teletransportarse unos metros volviéndose una bandada de mariposas. También se hace diminuta con un botón, para cruzar por las pequeñas puertas, y de paso ver cosas que más grande no puede, como puentes invisibles e indicaciones casi obscenamente obvias acerca del camino a seguir. Los movimientos tienen muchísima gracia y el control responde perfecto. Por ahí habrá algún problema de cámara, pero nada grave. Las peleas son divertidas, en especial cuando se juntan varios enemigos con diferentes ataques y obligan a usar todas las estrategias y armas disponibles. Son 10 horas de juego. Por desgracia, a la mitad se vuelve repetitivo porque el gameplay apenas evoluciona.

Alice: Madness Returns, sin embargo, es una gloria para quienes aman el diseño de concepto. Transpira arte por todos lados, y es arte que vale la pena ver; desde estatuas de Alice llorando sangre hasta mansiones steampunk suspendidas en un cielo dorado. Lástima que algunas texturas aparecen en baja. Pero dejando eso atrás, es todo un viaje al País de las Maravillas. [i]

*Por gentileza de **nextgames.com.ar** el premio del puzzle de este mes es Alice: Madness Returns PS3 (Pág. 64).*

IRROMPIBLES	www.irrompibles.com.ar
QUÉ ONDA: Alicia más loca en una aventura donde el arte te vuela el sombrero.	
LO BUENO: Increíble diseño de concepto. Los combates con muchos enemigos son divertidos.	70%
LO MALO: El gameplay tiene poca variedad. Algunas texturas de baja resolución. El doblaje es pésimo.	

Electronic Arts | Grasshopper Manufacture | Acción, Survival Horror | Xbox 360, PlayStation 3

Por Tomás García | Zripwud



Shadows of the Damned

El Dream Team nipón hace valer su peso en... tripas

GOICHI SUDA ES POPULAR por hacer juegos totalmente demenciales y si a eso le agregamos la dirección de Shinji Mikami y la inspiración musical del maestro Akira Yamaoka, tenemos cartón lleno. Shadows of the Damned suma todos estos talentos y no revoluciona ni perfecciona nada, simplemente presenta una locura de videojuego que no pide excusas, presenta un humor totalmente adolescente y divierte hasta la inconsciencia con montones de tripas y violencia. En otras palabras, picor a granel..

Las luces, los colores, los sonidos y la intensidad. Por alguna razón, mientras jugábamos Shadows of the Damned, la nueva locura de Suda 51, no podíamos evitar sentir que era un pinball infernal en forma de juego de acción. En parte puede haber sido por todos los elementos mencionados, pero también por la sensación old school que tiene este fichín, mezclando mecánicas actuales, calcadas de los últimos Resident Evil y, costumbres de antaño perdidas en el tiempo, como recoger diamantes como monedas de oro y frutillas gigantes como si se tratara de una visita de Pac-Man al Averno. Está claro que no tiene mucho en común con juegos viejos, pero la esencia está ahí y es gran parte de su encanto.

Cuando escuchamos que tres mentes talentosas de la industria japonesa como Goichi Suda (No More Heroes), Shinji Mikami (Resident Evil y Devil May Cry) y el compositor de Silent Hill, Akira Yamaoka, estarían trabajando juntos en un mismo juego, nadie pensó que se iba a tratar de algo verdaderamente revolucionario. Y tal como imaginábamos, el resultado es un juego de acción tradicional pero extremadamente divertido, con un humor púber que sólo Suda51 puede hacer funcionar tan bien. Así es como ocupamos el rol del cazador de demonios García Hotspur, quien debe bajar a las profundidades del Infierno a recuperar a su novia. La historia, totalmente ridícula, no es el centro de la experiencia, pero la química entre García y Johnson entrega momentos de gran humor.

La mecánica principal, además de llenar de plomo a los muchos demonios que se cruzan en el camino, está basada en la oscuridad, que lastima a García Hotspur constantemente hasta que vuelve a iluminar el escenario, disparándoles a las cabras que funcionan de candelabros. Así de loco es el juego. Pero no sólo se disfruta por eso, sino porque la acción es intensa en todo momento y el sonido como la música son brillantes. En sus ocho horas de duración, los mejores momentos se encuentran cuando todas estas mecánicas de oscuridad y luz se funden con olas de enemigos variados que nos obligan a estar alerta en cada instante. Y como si eso no fuera suficiente, tiene pocos pero muy buenos puzzles y gigantes jefes finales muy divertidos de exterminar.

En Shadows of the Damned, Suda 51 creó un mundo con elementos de Carnival of the Damned y El Día de los Muertos mexicano, con actitud punk; Mikami ofrece mecánicas decentes con toques de diseño brillantes y Yamaoka presenta todo tipo de estilos musicales, que al mismo tiempo suenan familiares e inéditos. Este fichín rebalsa de estilo e intensidad en medidas perfectas, solo empañado por algunas secuencias frustrantes que no tendrían que estar ahí en un principio y algunos problemas técnicos menores. Hemos de aclarar que no se trata de un juego brillante, sino una joyita hecha con amor que tiene mucho para ofrecer si vemos más allá de sus propias limitaciones y repeticiones inherentes al género. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Como dice la caja, un "viaje" de Suda51 que pone en alerta los sentidos y quiere que la pases bien.

LO BUENO: Extremadamente divertido y muy gracioso, el arte, la música y la acción en general.

LO MALO: Algunas secuencias frustrantes innecesarias y el motor gráfico no está a la altura del arte.

85%

Por Fernando Coun | Shinjikum



DiRT3

En busca del rally perdido

KENIA, MAYO DE 2011. Rodeado de la más pura sabana africana, a bordo de mi Ford Focus RS WRC en compañía de mi copiloto, nos preparamos para largar la etapa final. Con poco menos de un segundo por detrás de Tanner Foust, necesitamos concentrarnos al máximo para ganar. Cualquier error puede ser fatal. Las estrellas brillan y la luna encandila. Fanáticos que gritan y un motor que ruge y estremece. Todo está listo. ¡La bandera verde baja y acelero a fondo! Vuela el polvo y mi copiloto comienza a recitar: a ochenta, derecha tres larga, se cierra.

DiRT3 es la octava –¿maravilla?– entrega en 11 años de la serie Colin McRae y es el primero en no incluir el nombre del escocés campeón mundial de rally fallecido trágicamente en 2007, quien supo proporcionar asesoramiento técnico durante los primeros años de desarrollo. Realizado por Codemasters, líder en juegos de carreras, utiliza la misma evolución del motor gráfico EGO ya vista en F1 2010, lo que garantiza una mejora gráfica notable sobre Colin McRae: DiRT2

Del polvo venimos...

Sin embargo, lo que más entusiasma no es el apartado técnico –que es impecable como en sus antecesores– sino el regreso a la esencia del rally. En DiRT2 se le dio prioridad al Rallycross y al Landrush, esto es, carreras en circuitos cerrados con superficies mixtas, relegando a un segundo plano al Rally y al Trailblazer donde recorremos trazados abiertos, con



y sin ayuda del copiloto, respectivamente. DiRT3 incorpora gran variedad de estas últimas, a las que se les agrega lluvia, nieve y nocturnidad. Así se puede correr de día, tarde o noche; con una leve brizna, bajo un diluvio o una tormenta polar. Los efectos climáticos y de iluminación son excelentes.

Como novedad interesante se incluye una nueva disciplina: Gymkhana, vuelta de tuerca al drifting, presente en la mayoría de los títulos del género. La misma consiste en la realización de diferentes acrobacias –saltos, trompos, derrapes– en un espacio acondicionado especialmente para la ocasión, como una fábrica abandonada, por ejemplo. Ken Block, experto en el tema –pecado mortal no ver sus videos en YouTube–, es el encargado de dictar el tutorial que nos ayudará a dar los primeros pasos.

...por el polvo nos revolcamos...

Meto segunda, tercera, cuarta... freno, bajo a tercera. Volanteo a la derecha y luego levemente a la izquierda para acomodar el auto de frente a la curva, manteniendo un suave



Contenido de Descarga (DLC) Disponibles
Free Car Pack (gratis - 5 autos); McRae Vision Charity Pack (USD 1,99 - Ford Escort Mk2); Power and Glory Car Pack (USD 5,99 - 5 autos); Monte Carlo Track Pack (USD 9,99 - 8 etapas de rally de montaña); Mini Gymkhana Special Pack (USD 1,99 - 1 Mini Cooper S Gymkhana).

sobreviraje y controlando el derrape de las ruedas traseras. Suelto el freno y acelero con tranquilidad. Los árboles danzan junto a las rocas y los insectos al paso de mi Focus. El público disfruta de la fiesta y grita mi marcha triunfal. Enderezo el volante. Acelero a fondo. "A cien, cuidado, salto, a paso por agua", continúa mi copiloto.

La respuesta y la precisión al manejo lograda en toda la saga CMcR –y por todos los juegos de carreras de Codemasters– es asombrosa. El menor movimiento del volante es rápidamente procesado y mostrado en pantalla, haciendo que el nefasto lag sea nulo. La dificultad de manejo puede ser controlada a través de las clásicas ayudas: ABS, trazada dinámica, control de estabilidad, cambios automáticos, regulador automático de velocidad, piloto automático y frenada en curvas. Así como también se puede variar el nivel de los oponentes.



Hay una gran diversidad de vehículos: desde un Mini Cooper S de la década del sesenta, hasta el actual Citröen C4 WRC, pasando por un ochentoso Ford Sierra Cosworth RS500 y un Lancia Delta HF Integrale de los noventa. Esto agrega una gran rejugabilidad, incluso en el modo Campeonato DiRT –4 temporadas con 4 torneos cada una formados por 5 competiciones entre las disciplinas mencionadas–, ya que las competencias permiten elegir entre varias de las categorías. Cabe aclarar que no se dispone de información técnica de los autos más que la potencia, peso y tracción. DiRT2, por el contrario, contaba con indicadores gráficos de velocidad máxima, aceleración y control.



...y polvo nos hacemos.

No se cuenta con la posibilidad de mejorar los autos ni modificarlos estéticamente. Antes de largar sí se pueden alterar ciertos parámetros que vienen predefinidos para cada situación, como: relación de cambio, carga aerodinámica, suspensión, altura de conducción, diferencial y repartidor de frenada.

El multiplayer, en pantalla dividida o bajo Games for Windows Live, contiene las mismas variantes que para un solo jugador, al que agrega un modo fiesta en el que podremos competir golpeando obstáculos, o en el clásico Capture the Flag, o ir chocando a troche y moche –y al resto también– para esparcir la amenaza zombi –ojo con acercarse al jardín–, entre otros.

¡Veo la loma al frente! ¿Qué hago? Freno y pierdo preciosos segundos, pero me aseguro de no dañar el auto o, por el contrario, acelero y me juego a lo que venga... Acelero, pongo quinta. El motor silva su marcha, feliz, ignorante del destino que le espera. Mi copiloto, consciente de la decisión tomada, larga el mapa y se agarra de donde puede. Miro un instante al cielo y veo algunas nubes. ¡Allá vamos! [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: El mejor juego de rally de los últimos años.

LO BUENO: El control, los gráficos, la rejugabilidad y la variedad de autos y circuitos.

LO MALO: Falta de información técnica de los autos.

90%



Clarín Global | Puzzle | iPhone, iPod touch, iPad

Por Durgan A. Nallar | Dan

Rolling Ranch

Un día en la granja mutante de Earp

DOS SORPRESAS tuvimos. Una, cuando Clarín Global (CMD, Compañía de Medios Digitales) decidió entrar al negocio del desarrollo de videojuegos (¿se acuerdan de Mundo Gaturro, en [i] #1?); y dos, que ya presentó su primera creación para el App Store. Rolling Ranch es un fichín para iPhone, compatible con iPod touch y las dos versiones de iPad. Se trata de un mini golf, digamos, aunque con elementos del billar y otros clásicos del pinball.

Un derrame químico, un par de animales bebiendo y ya tenemos toda clase de mutaciones en la granja del viejo Earp. Los cerdos engordaron... demasiado, hasta volverse pelotas con patas y cola. La ovejas también. Y hasta los perros. Es un verdadero desastre, pero la vida continúa y hay que seguir trabajando. Los chanchos tienen que volver a su corral, y los perros tienen que encerrar las ovejas, como todos los días.

Claro que con tanta mutación, hay que cambiar la estrategia habitual. Ahora son todos pelotas, y la misión de los granjeros que compren Rolling Ranch (o bajen la versión free de 10 niveles) consiste en usar sus dedos para lanzar los animales a sus nuevas posiciones. Los cerdos y perros empujan las ovejas como si de bolas de billar se tratara. Hay que apuntar, medir la fuerza y soltar, enviando los pobres bichos a rebotar por todos lados hasta meterlos en su correspondiente granero.

No termina ahí la dificultad. El derrame de porquería verde afectó también a algunas plantas, que ahora insisten en parecer tentáculos rosados que rechazan todo lo que las toque, como si fueran los bumpers de un pinball. ¡Guarda! Para colmo, alguien prendió unos ventiladores que te soplan al demonio esos tiros perfectos. Hay monedas tiradas por ahí para recoger. También mucho pasto en algunas partes, donde es difícil moverse, y otros obstáculos como pozos de químicos que brotan del suelo y hay que tapar golpeando unas maderas.

A esto, sumemos dos factores de alto riesgo: la mayoría de los 80 niveles tienen una cantidad de “disparos de dedo” limitada, y todos sin excepción poseen un contador de tiempo que se termina en menos que canta un gallo. Si uno se apura, puede juntar medallas de oro y plata, sino lo mejor será un humilde bronce y al siguiente nivel.

Rolling Ranch es adictivo. Falla en presentar niveles de dificultad creciente, a veces a un nivel muy difícil lo sigue otro muy fácil. Pero en general, los cuatro capítulos de 20 niveles cada uno ofrecen un buen momento de diversión. No hay una única solución para cada nivel, y el control touch responde bárbaro. Los gráficos son buenísimos y muy coloridos. Hubiera sido bueno que el escenario se quedara inmóvil mientras los animales terminan de rodar, eso sí, porque uno quiere lanzar rápido y en lugar de eso termina desplazando el mapa y quizás disparando los bichos sin querer.

En definitiva, Rolling Ranch –un nuevo fichín argentino– ya se encuentra disponible en el App Store. Y Clarin Global promete updates gratuitos todos los meses para que la mutación siga rodando. [i]

[IRROMPIBLES] www.irrompibles.com.ar

QUÉ ONDA: Mini golf estilo billar y con un poquito de pinball.

LO BUENO: Muy buena jugabilidad y touch. Trae 80 niveles. Excelentes gráficos. ¡Adictivo!

LO MALO: La curva de dificultad no es pareja. ¡Los ventiladores son odiosos!

75%



Gameloft | MMORPG | iPhone, iPod touch, iPad, Android

Por Sebastián Di Nardo | Moki

Order & Chaos Online

Un mundo en tu bolsillo, eso sí que no tiene precio

DEBO RECONOCER QUE SOY UN TIPO QUE PREJUZGA. ¿Orcos, enanos y elfos online y en un iPhone? Eso no lo toco ni con un palito, a mí denme tiros, acción, deportes. Pero ¿señores azules de orejas puntiagudas corriendo con polleras y espadas de juguete? Antes soy capaz de morir y respawnearme para volver a patearme el trasero por semejante herejía.
"Moki, es tu deber como profesional del fichín, calla y deja de patalear, es el primer MMORPG de Smartphones", recitó Dan, y tenía razón. Maldito, lo odio cuando tiene razón. Hereje seré entonces. [N. de Ed.: Me odia siempre.]

Así fue como caí en las tierras virtuales de "La Costa del Llanto" con un elfo guerrero de piel azul, pelo cobrizo y una mirada levemente maléfica. Y bien digo levemente porque nadie pintado de azul y en pantaloncillos ajustados puede lucir maléfico. En un principio pensé en hacerme una elfa, así por lo menos podia verle el trasero bajo la pollera pero tres cosas me hicieron recapacitar: Tendría que soportar que hordas de jugadores virtuales intentaran proprasarse con ella, la pantalla del teléfono es demasiado pequeña para poder disfrutar de sus curvas, y mi esposa se preguntaría qué hago yo jugando como mujer y con polleras. Nah, mejor un Elfo.

Fui gratamente sorprendido por una calidad gráfica impresionante y por un menú muy sencillo y fácil de manejar. Mucho mejor que el de la mayoría de los FPS móviles. Eso ya es un gran acierto. Los controles no ocupan mucho espacio en la pantalla y si retiramos el dedo del cursor desaparece para luego reaparecer al tocar de nuevo.

Al iniciarme en La costa del Llanto (elegí ese lugar porque mi resfrío me hacía llorar el ojo izquierdo y vi esto como una señal premonitoria de éxito), descubrí un tutorial dentro de la misma historia. Finalmente alguien había oído mis plegarias, invitándome a aprender en lugar de ofrecerme la opción de saltearlo, algo que yo claramente hubiera hecho.

A través de una serie de misiones aprendí el funcionamiento de Order & Chaos y vi el inmenso potencial. Sentí cómo los cálidos dedos del picor me recorrían la nuca, como cuando recorrí por primera vez las tierras de Lineage II. Order & Chaos Online se asemeja mucho a Lineage o a Word of Warcraft, pero de bolsillo.

Cada tanto en medio de nuestro aprendizaje, vemos a algún novato corriendo por las praderas, intentando cumplir con su misión, y un canal de chat certifica que hay más gente recorriendo esas tierras. El juego requiere Wi-Fi y se compra con tres meses de suscripción gratis; luego hay una cuota mensual, trimestral o semestral, con descuentos. Además, algunos ítems piden comprarlos. Lo probamos en iPhone y iPad, pero también está disponible en el Android Market y es posible fichinear en el mismo mundo sin importar el SO.

Se puede corretear por ese –inmenso– mundo en solitario, podemos unirnos y formar clanes. Con el tiempo planeo convertir a mi Elfo afeminado en un poderoso guerrero e intentaré hacerme un lugar de gloria en las tierras virtuales de Order & Chaos Online. A aquellos guerreros que lean estas líneas y se animen al desafío, los espero bajo el nick de MOKI para formar nuestro clan. Ahora si me disculpan, debo afilar mi espada para cortar el pezcuezo de un puñado de goblins. [i]

[IRROMPIBLES]	www.irrompibles.com.ar
QUÉ ONDA: El primer MMORPG para Smartphones.	
LO BUENO: Un primo lejano de Lineage o WOW, pero móvil.	80%
LO MALO: Sólo funciona con conexión Wi-Fi. Requiere pagar ciertos extras además de la cuota.	

Por Pablo N. Salaberri | Pablitus



Gigabyte GA-Z68MX-UD2H-B3

Performance en frasco chico

UNO DE LOS CHIPSETS MÁS ESPERADOS de Sandy Bridge era el Z68, dado que nos iba a permitir no sólo utilizar el CPU integrado del procesador como lo permitía el H67, sino también overclockear nuestro procesador como sí lo permite un P67. O sea, lo mejor de los dos mundos. E Intel no sólo nos dio eso sino que también puso algo de "salsa secreta" en el Z68.

Con un Z68 podemos no sólo overclockear, también usar el video integrado para trascodificación de QuickSync aun teniendo una VGA conectada. ¿Cómo logramos esto? Gracias a la tecnología Lucid Virtu. La idea es que podamos elegir cuál aceleración gráfica vamos a utilizar sin desconectar ni un cable. Entonces, cuando queremos usar Windows o codificar video con QuickSync, utilizamos el video integrado de Sandy Bridge; pero cuando queremos jugar con Batman: Arkham Asylum a 1920x1080, activamos Virtu y el mismo se comunica con nuestra VGA a través de PCIe para acelerar los gráficos.

Otra es la tecnología Intel Smart Response. Esta logra que un disco SSD de pequeño tamaño se convierta en un "cache" de nuestro disco primario. Es decir que los datos más utilizados residirán en el SSD, reduciendo el tiempo de carga y espera de información. Entonces en vez de gastar un dineral en un SSD de 128GB o más, compramos un SSD de 20GB, le ponemos un disco duro de 7200RPM, activamos el Intel Smart Response y obtenemos un rendimiento casi similar a un SSD a una fracción del precio. Y con la ventaja que si el SSD se rompe, sólo es un cache. Todos nuestros datos siguen en el disco duro tradicional.

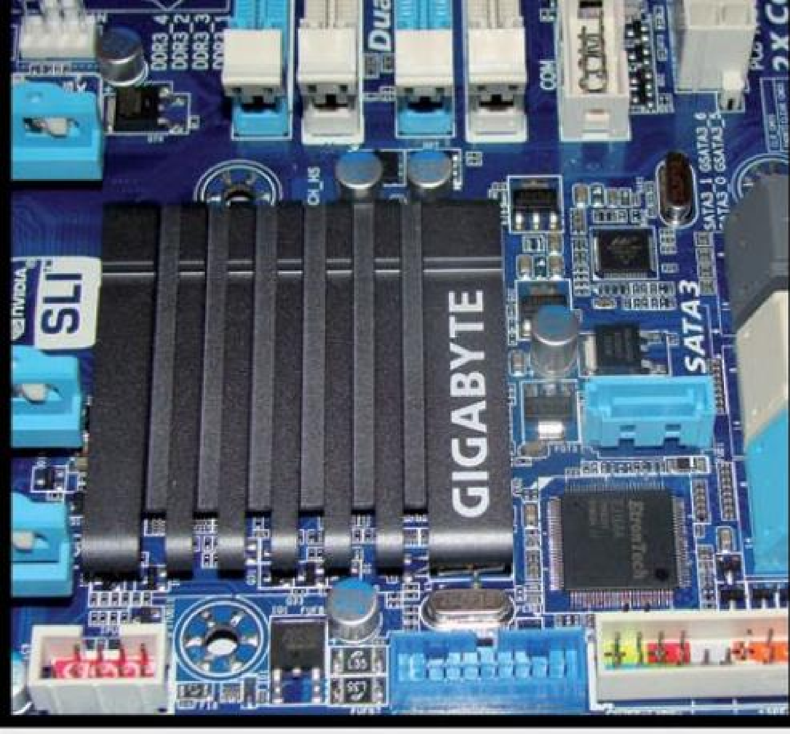
Gigabyte ha creado una línea muy amplia utilizando el Z68, que va desde la gama de entrada de 200 dólares hasta el tope de gama de más de 500. Hoy nos toca revisar el Z68MX-UD2H-B3, que se considera de gama de entrada pero realmente –por las características que tiene– no sólo pone en aprietos a la competencia, sino que también condena al olvido a su propia línea basada en el P67 y H67.

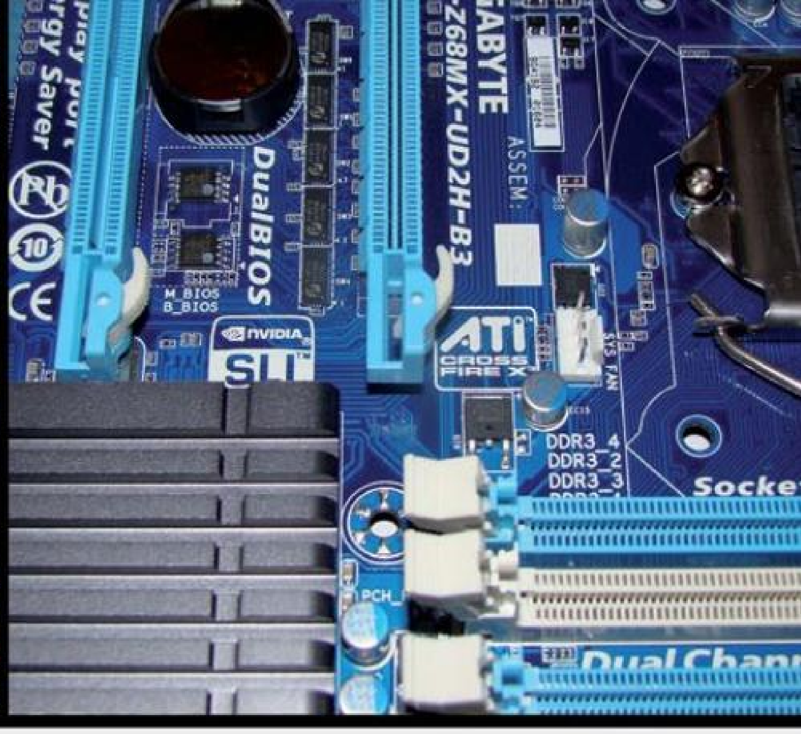
Pero no nos distraigamos más y veamos lo que nos ofrece el Z68MX-UD2H-B3.

La caja es discreta, como corresponde a su segmento. Dentro tenemos la tarjeta envuelta en una bolsa antiestática convencional. Y debajo de la tarjeta, los manuales y cables.

Hablemos de la tarjeta. Gigabyte utiliza en esta gama el esquema de colores clásico de la marca en azul, celeste y blanco. El diseño es Mini-ATX y, para un tamaño tan reducido, tener 4 ranuras de expansión es increíble. Hay tres PCIex16 donde la primera es X16, la segunda x4 y la tercera x8, además de un puerto PCI Express x1. Las ranuras de memoria están bien ubicadas considerando el escaso tamaño de la tarjeta y lo único que puede estorbar al momento de poner y quitar módulos de RAM es un cooler de CPU no estándar. La capacidad máxima soportada de memoria es de 32GB en Dual Channel con soporte para memorias hasta DDR3-2133 mediante overclock.

Moviéndonos al costado, vemos el zócalo del CPU en donde hay un mecanismo de retención LGA1155. La regulación





de voltaje es por medio de Mosfet de 6 fases para el CPU controladas por un chip Intersil homologado por Intel. También el motherboard en su totalidad hace gala de capacitores de estado sólido, y los mosfet y el chipset están refrigerados por disipadores.

Si vamos a la parte trasera, encontramos un conector PS2 para teclado o mouse, un puerto VGA, un DVI, un Display Port y un HDMI (podemos usar hasta 2 en simultáneo para dual display), 2 puertos USB 3.0, cuatro USB 2.0, un eSATAII de 3 Gbps, un puerto LAN Gigabit Ethernet, salida digital de audio por fibra óptica o cable coaxial y 5 salidas analógicas que soportan hasta 7.1 gracias a un códec de HD-Audio Realtek ALC889.

Y si seguimos hasta el fondo hay varias opciones más. Tenemos el Audio Header, para aquellos con gabinetes con puertos frontales, cinco USB 2.0 más para un total de 10 puertos extra, un USB3.0 para 2 puertos con dicha norma, un puerto serie y el header de front panel. Todos los USB3.0 y varios USB2.0 soportan la tecnología de Gigabyte3X Power, que provee tres veces más energía que la norma USB y apunta a que podamos cargar sin problemas Smartphones como el iPhone4 y dispositivos que tengan una alta demanda de energía. Adicionalmente, soportan ON/OFF Change: el puerto sigue entregando energía para cargar dispositivos aunque la PC esté apagada.

Con respecto a los discos duros, tenemos tres conectores SATAII y cuatro SATA III con soporte RAID. Y como mencionamos, el Z68 soporta el Intel Smart Response en todos los SATA, con lo cual hasta este mother de entrada de gama permite utilizar un SSD para mejorar el tiempo de acceso. Gigabyte nos da un software llamado EZ Smart Response que ayuda a armar la solución en simples pasos.

Volviendo al apartado multi-GPU, para los fanáticos del rendimiento gráfico les contamos que la tarjeta es capaz de soportar AMD Crossfire y NVIDIA SLI hasta 2 GPU indistintamente. Es decir, que podemos elegir nuestra tecnología multi-GPU sin preocuparnos por el chipset, ya que el mismo soporta ambas.

El motherboard hace del overclock moderado un juego de niños gracias al TouchBios, una interfaz exclusiva de Gigabyte para Windows que permite configurar el OC sin sobresaltos. Sólo hagan clic en los modos provistos por Gigabyte ya tendrán a su Sandy Bridge (tiene que ser un procesador "K" para tener los multiplicadores desbloqueados) hasta 4.1GHz sin preocuparse por los complejos parámetros del BIOS. Y para los más avanzados, el BIOS de Gigabyte es muy flexible en parámetros para exprimir al CPU; nuestro Core i5-2500K llegó a 4.6GHz estables, nada mal para un motherboard que sólo tiene 6 fases de energía. En la página web de [IRROMPIBLES] podrán ver capturas de CPU-z demostrando el overclock alcanzado, más imágenes del motherboard, cómo funciona el touch BIOS y el Lucid Virtu.

Conclusión

Realmente, el Z68 es un chipset que hace que el P67 y H67 se borren de la mente del público entusiasta. Con características como Lucid Virtu, Intel Smart Response y un potencial de overclock idéntico al P67, no existe razón para no recomendar este chipset.

Quedamos gratamente sorprendidos con este Gigabyte Z68MX-UD2H. La empresa logró poner en un formato Mini-ATX un set de características sorprendente, como 3 ranuras PCIe x16 con soporte multi-GPU, un buen nivel de overclock, sonido integrado de primer nivel y todas las características que hacen que el Z68 sea totalmente atractivo.

Lo mejor de todo es que el precio sugerido es de $233 USD. Como verán, invertir en este motherboard no es una decisión difícil aun con presupuestos acotados, porque en un pequeño tamaño nos da una flexibilidad de uso impresionante. Y no olviden que Gigabyte es el único fabricante que ofrece 3 años de garantía local en argentina, ya que tienen su propio laboratorio de RMA instalado en el barrio de Núñez. [i]

Agradecemos a Walter Barnes por facilitarnos esta motherboard.



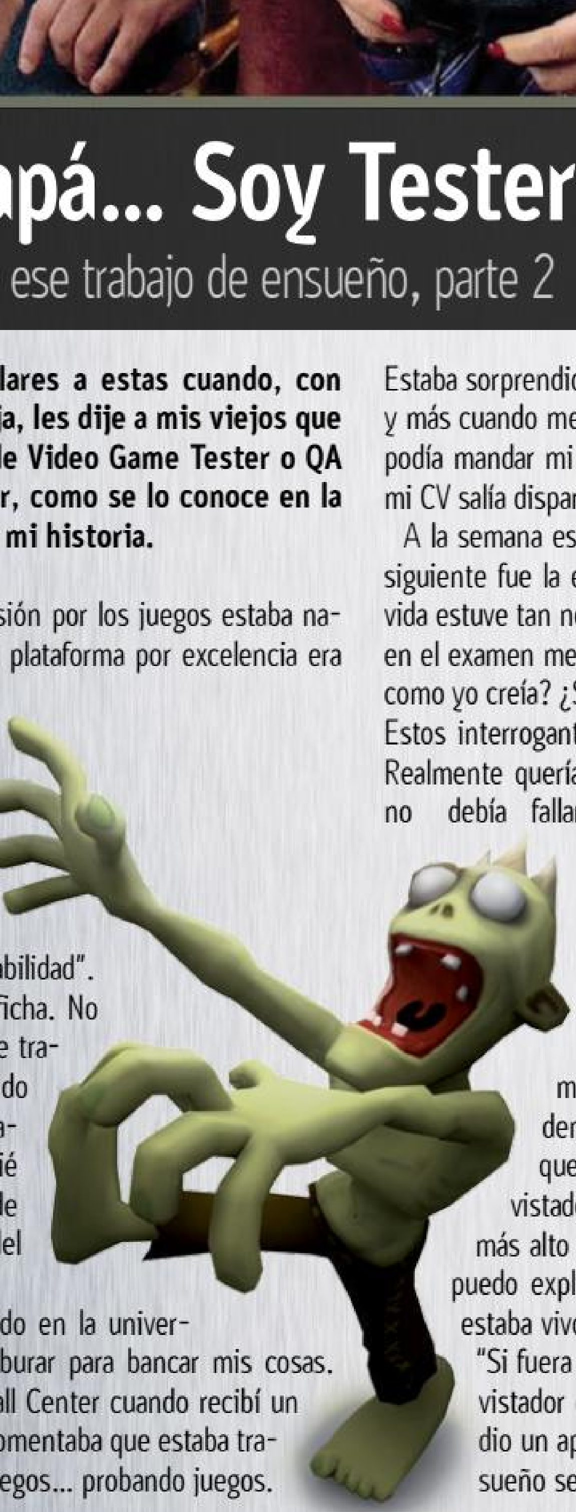
Por Andrés Croucher | Ertai

Mamá, Papá... Soy Tester

Tips para encontrar ese trabajo de ensueño, parte 2

Mis palabras fueron similares a estas cuando, con una sonrisa de oreja a oreja, les dije a mis viejos que había conseguido laburo de Video Game Tester o QA (Quality Assurance) Tester, como se lo conoce en la industria. Voy a relatarles mi historia.

Corría el año 199X y mi pasión por los juegos estaba naciendo. En ese entonces, mi plataforma por excelencia era PC y mi género preferido las aventuras gráficas. Me llamó la atención uno de los títulos de los departamentos, que leía: "QA (Quality Assurance" o "CC (Control de Calidad)"; luego venía otro: "Testers de jugabilidad". Y fue ahí donde me cayó la ficha. No podía creerlo, había gente que trabajaba en LucasArts probando estos juegos y encima, ¡les pagaban! Los envidié. Los envidié con cada milímetro cuadrado de mi cuerpo. ¡Era el sueño del pibe para cualquier gamer!



Ya me encontraba estudiando en la universidad y había empezado a laburar para bancar mis cosas. Acababa de renunciar a un Call Center cuando recibí un mail de un amigo donde me comentaba que estaba trabajando en una empresa de juegos... probando juegos. Estaba sorprendido de que existiera algo así en la Argentina, y más cuando me avisó que estaban buscando testers y que podía mandar mi currículo. En un abrir y cerrar de ojos, ya mi CV salía disparado.

A la semana estaba haciendo el examen de ingreso y a la siguiente fue la entrevista personal. Creo que jamás en mi vida estuve tan nervioso. La posibilidad de que me fuera mal en el examen me atormentaba. ¿Y si no era tan buen gamer como yo creía? ¿Si se requería un perfil mucho más técnico? Estos interrogantes y otra decena pasaban por mi cabeza. Realmente quería el trabajo, era mi sueño, no podía fallar, no debía fallar. Recuerdo que era invierno y, aún así, sentía que hacían 40ºC. Yo esperaba tranquilo en el lobby de la oficina y no podía parar de sudar, las manos me temblaban de los nervios y mi pierna derecha no se quedaba quieta. Finalmente, alguien me llevó hasta su oficina. "¿Estás nervioso?", me preguntaron. Asentí con la cabeza y por dentro mío pensaba: "Uh, metí la pata, ya sabe que estoy nervioso". Acto seguido, el entrevistador me dijo: "Relajate, te sacaste el puntaje más alto en el examen técnico, felicitaciones". ¡No puedo explicar el alivio! A continuación, viendo que estaba vivo, me preguntaron cuándo podría empezar. "Si fuera por mí, ahora mismo", contesté. El entrevistador estiró su brazo como en cámara lenta, me dio un apretón de manos y dijo: "¡Bienvenido!". Mi sueño se convertía en realidad.

No todo lo que brilla es gold

Hasta aquí, suena como un cuento de fantasía geek pero desafortunadamente el mundo funciona en modo realidad. No es la idea romperles la ilusión a aquellos que algún día quieran ser testers de videojuegos, pero es nuestro deber comentarles cómo funciona el mundo de QA detrás de escena. Cada empresa maneja distinto su área de Control de Calidad aunque ciertos elementos se mantienen constantes.

Ok, entré. ¿Y ahora?

Muchas empresas brindan un período de capacitación en donde a uno lo familiarizan con las herramientas, procedimientos a seguir en el área y los saberes técnicos para desempeñar el trabajo. Esto puede durar de un par de semanas a un mes y medio, dependiendo de la complejidad de los proyectos con los que se esté trabajando.

Como mencionamos, tener aptitudes para el trabajo en equipo es indispensable ya que, como tester, uno va a estar trabajando en grupo y reportando a un Team Leader o Project Manager. También es importante destacar que dentro del equipo debe existir una buena comunicación entre los testers. Muchas veces se encuentran errores que ya se reportaron o que se sabe que directamente no son errores. Para no perder el tiempo, una buena comunicación es indispensable. Seguro que se preguntarán: ¿pero qué tenés que hacer, jugar? Y la respuesta es...

Perfil del QA Tester: Los requerimientos mínimos, como verán a continuación, no son muchos pero son esenciales.

- Pasión por los videojuegos y conocimiento general de los mismos
- Atención a los detalles
- Paciencia, mucha paciencia
- Predisposición a trabajar en equipo
- Creatividad
- Si se trata de una empresa multinacional, es probable que pidan buen nivel de inglés ya que toda la comunicación se realiza en ese idioma.
- Dependiendo del tipo de test que se tenga que realizar, se pedirá más o menos conocimientos técnicos.



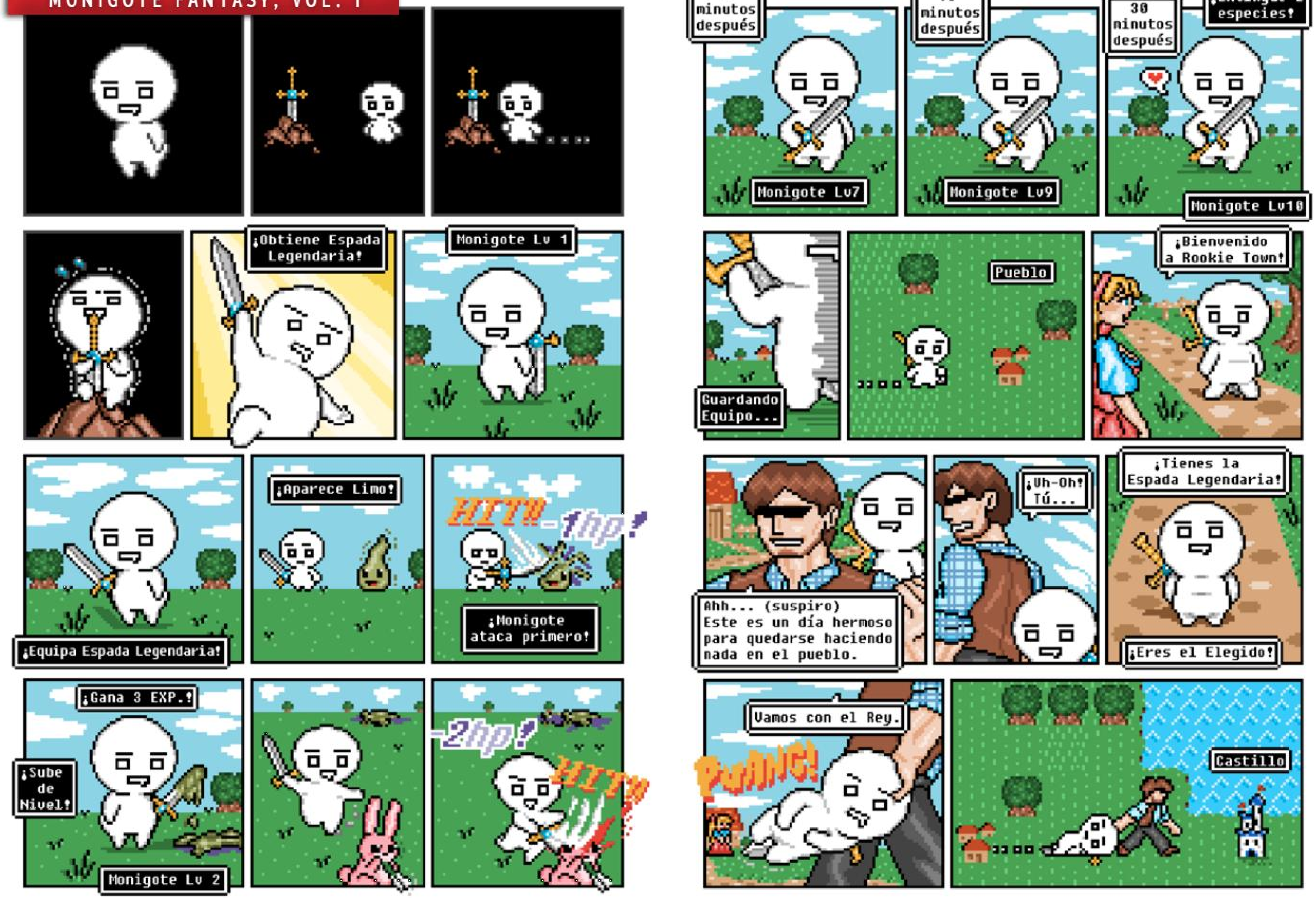
Testing is not playing

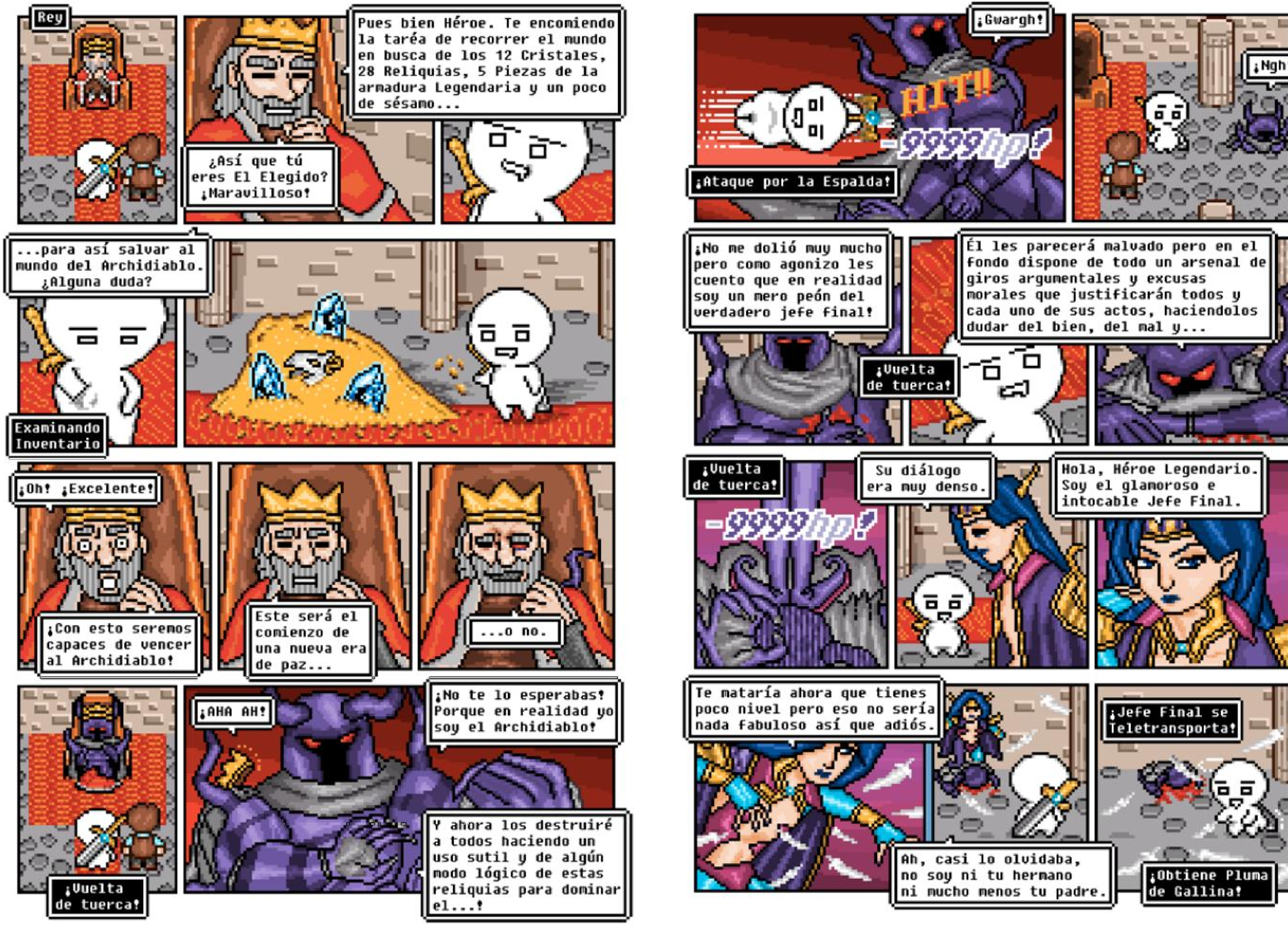
"Testear no es jugar", eso es lo primero que te enseñan cuando uno se mete a testear juegos, ya sea por open beta o en un ambiente profesional. Testear es un trabajo y, como tal, a veces tiene sus momentos no tan gratos. Si bien estamos jugando, nuestra atención no tiene que estar focalizada tanto en terminar un nivel, sino más bien en "romper el nivel". Con esto me refiero a que se debe tener mucha creatividad a la hora de testear ya que, en general, los errores o "bugs" no están a plena luz del día. A veces hay que buscarlos con mucha paciencia, probar ideas raras dentro del juego y si logramos reproducir el error, la parte más difícil viene a la hora de describir el mismo ya que puede que ocurra a veces, como puede que no. Hay errores que sólo se dan si se siguen pasos muy específicos, y si no los hiciste con precisión, es bastante improbable que el error ocurra de nuevo, pero el mismo está presente y debe ser arreglado. También es de suma importancia brindar una descripción en detalle de lo que está ocurriendo ya que alguien (usualmente los programadores) leerán ese error y deberán entender el paso a paso para replicarlo y tener la posibilidad de reparar. Otro dato a tener en cuenta es que, dependiendo del proyecto, podemos estar días jugando un mismo nivel o días –en ciertos casos, meses– jugando un mismo juego. Por lo tanto, es muy fácil que el trabajo se vuelva monótono.

Levelupeando

Para ser un primer trabajo, testear no es tan malo. Tenés la posibilidad de trabajar con gente con gustos muy similares y que comparten la misma pasión por los juegos. Los horarios suelen ser flexibles, lo cual ayuda si uno está estudiando y necesita algún laburito extra para hacerse unos pesos. Lo más importante es que el trabajo se trata, en esencia, de probar juegos. Es imposible quejarse. Además, al ser un puesto de ingreso, es probable que uno termine creciendo en el sector de QA o en otro sector, pero esto depende de la evolución de la empresa y la carrera que quiera armar uno. Por lo general, si se abren vacantes en otros puestos como programación, diseño o alguna otra área, se realizan búsquedas internas que arrancan por el área de QA.

Esperemos que ahora tengan una mejor perspectiva sobre qué se hace en el puesto de Tester de Control de Calidad. Y ya saben, si tienen dudas o consultas, escribanos a revista@irrompibles.com.ar. ¡Éxitos! [i]


¡Obtiene Espada Legendaria!
Monigote Lv 1
¡Equipa Espada Legendaria!
¡Aparece Limo!
HIT!! -1hp!
¡Monigote ataca primero!
¡Gana 3 EXP.!
¡Sube de Nivel!
Monigote Lv 2
-2hp!
HIT!!
5 minutos después
Monigote Lv7
10 minutos después
Monigote Lv9
30 minutos después
¡Extingue 2 especies!
Monigote Lv10
Guardando Equipo...
Pueblo
¡Bienvenido a Rookie Town!
Ahh... (suspiro)
Este es un día hermoso
para quedarse haciendo
nada en el pueblo.
¡Uh-Oh!
Tú...
¡Tienes la Espada Legendaria!
¡Eres el Elegido!
Vamos con el Rey.
PWANG!
Castillo


Rey
Pues bien Héroe. Te encomiendo la taréa de recorrer el mundo en busca de los 12 Cristales, 28 Reliquias, 5 Piezas de la armadura Legendaria y un poco de sésamo...
¿Así que tú eres El Elegido? ¡Maravilloso!
...para así salvar al mundo del Archidiablo. ¿Alguna duda?
Examinando Inventario
¡Oh! ¡Excelente!
¡Con esto seremos capaces de vencer al Archidiablo!
Este será el comienzo de una nueva era de paz...
...o no.
¡Vuelta de tuerca!
¡AHA AH!
¡No te lo esperabas! Porque en realidad yo soy el Archidiablo!
Y ahora los destruiré a todos haciendo un uso sutil y de algún modo lógico de estas reliquias para dominar el...!
¡Gwargh!
HIT!!
-9999hp!
¡Ataque por la Espalda!
¡Ngh!
¡No me dolió muy mucho pero como agonizo les cuento que en realidad soy un mero peón del verdadero jefe final!
¡Vuelta de tuerca!
Él les parecerá malvado pero en el fondo dispone de todo un arsenal de giros argumentales y excusas morales que justificarán todos y cada uno de sus actos, haciendolos dudar del bien, del mal y...
¡Vuelta de tuerca!
-9999hp!
Su diálogo era muy denso.
Hola, Héroe Legendario. Soy el glamoroso e intocable Jefe Final.
Te mataría ahora que tienes poco nivel pero eso no sería nada fabuloso así que adiós.
Ah, casi lo olvidaba, no soy ni tu hermano ni mucho menos tu padre.
¡Jefe Final se Teletransporta!
¡Obtiene Pluma de Gallina!



Por Augusto Carrero | Pepe

CrimeCraft: BleedOut

Un MMORPG con la dinámica de Mass Effect

UN MMORPG/TPS CON ONDA MASS EFFECT y encima Free-To-Play sólo puede ser algo bueno. De la desarrolladora rusa VogSter Entertainment, es un juego de rol persistente combinado con shooter y ambientado en un futuro apocalíptico. La historia no tiene nada que ver con el Action RPG de BioWare, la similitud está en el gameplay, más precisamente en el modo de combate.

El entorno es una ciudad (que está dividida en tres barrios), donde nos cruzaremos con el resto de los jugadores para comerciar, dialogar y llevar a cabo todas las interacciones con otros jugadores que usualmente podemos hacer en los MMO.

El sistema de batalla admite movimientos como correr, agachar y cubrirse, además de la cámara en tercera persona.

CrimeCraft está bien abastecido de gente, y eso lo hace muy emocionante. Permite hasta 16 jugadores por misión, aunque no necesariamente todos tienen el mismo objetivo. A diferencia de otros MMO, las misiones son muy variadas, como muchos juegos single player del género, y no están limitadas a ir de un punto A a un punto B o simplemente matar a un boss final, sino que varía con muchísimas más posibilidades.

Los barrios en sí son simples y dentro de todo chiquitos, pero el juego marea bastante al principio hasta recordar por completo los mapas y las posiciones de los cientos de NPC de cada barrio, cosa que obliga a circular por la ciudad con el mapa abierto.

Tiene un interesante sistema de profesiones para el craft que son muy útiles, ya que nos permite crear armas, o "pociones" y auto-partes para mejorar el arsenal, pero hay que dedicarle mucho tiempo a cada profesión para que salga algo bueno. Adquiriendo membresía especial, hay bonus a la experiencia y a los drops, pero se puede jugar satisfactoriamente sin pagar ni un centavo y por el tiempo que se desee.



En definitiva, es un muy buen juego, con bajo lag para las batallas (importante para el PVP), y es ideal para jugarlo con amigos vía Internet, ya que nos podremos ayudar los unos a los otros en muchas de las misiones. Así que si tienen ganas de divertirse con miles de personas, este es un juego más que recomendado. [i]

Por Santiago Videla | Oso

Habemus juegos

Nuevas interesantes reflexiones post E3



ES BIEN SABIDO que la mundialmente conocida expo E3 es una de las exhibiciones de promotoras más grandes del mundo, en la que las distintas compañías ponen toda la carne al asador para hacer de cuenta que han estado haciendo algo interesante, pero a diferencia de muchos otros años esta vez también se mostraron juegos y algunos juguetitos nuevos a los que vale la pena prestarles atención, aunque con cuidado.

Y si de innovar se trata, nadie mejor que los amigos de Nintendo anunciando el próximo sepelio de la Wii, de la mano de su adorable sucesora Wii U, por supuesto. Aunque todavía nadie sabe a ciencia cierta qué es lo que esconde esta simpática cajita con sus vistosos controles tamaño baño, lo cierto es que sólo ellos pueden decir que jugar al golf o a las escondidas con personajes hechos con un par de cilindros y una esfera es algo novedoso, apasionante y nunca visto y encima lograr que la gente aplauda de pie.

Si Sony o Microsoft hicieran algo así, las carcajadas se escucharían desde la base Marambio, así que ¡¡bravo!! Eso es tenerla clara, señores. [Aplaudo de pie.]

Por el lado de los games, y a pesar de estar en plena temporada de remakes y homenajes, podría decir que este año se ha visto una de las mayores cantidades de proyectos prometedores de los últimos tiempos, lo que con algo de suerte y sin sorpresas de último momento, dará origen a un tsunami de alegror de todos los colores y sabores en los meses por venir.

A pesar de que grandes monstruos como BioShock Infinite, Uncharted 3, Mass Effect 3 y Gears of War 3 –y otras tantas terceras partes que andaban pululando por ahí– fueron las grandes vedettes del show, y aunque tal vez muchos no estén de acuerdo, mi mención especial sin dudas va para la gente de IO Interactive, no sólo por estar ocupándose de traer de vuelta al inolvidable Agente 47 con Hitman: Absolution, sino también por haber logrado mantenerse con vida después de haber sido los responsables de los desastrosamente mediocres Kane & Lynch, en especial si tenemos en cuenta que muchos estudios de primerísimo nivel han sufrido la guillotina por mucho menos que eso.

En fin, ojalá los días fueran lo suficientemente largos como para dedicarle a todo este alegror el tiempo que se merece. Pero como si lo de la E3 no hubiera sido suficiente, este año se ha convertido en algo único por otra razón, así que antes de despedirme quiero aprovechar este solemne momento para entregarle el Adoquín de Oro a la gente de Gearbox Software y 2K Games, por haber dado el puntapié final para que Duke Nukem Forever deje de ser una leyenda urbana y se convierta en una penosa realidad.

Sólo ustedes han demostrado tener la cara lo suficientemente dura como para intentar vendernos este pastiche de ideas vetustas con toques de humor barato y de mal gusto como algo revolucionario. Esperemos que su continuación tarde un par de décadas más en llegar, así que felicidades, disfruten su premio. Yo por lo pronto me despido. Pásenla bien y no jueguen a cualquier caca. [i]



Por Joaquín Metz | @joametz

StarCraft, el show

¡Buenos días, Corea!

STARCRAFT ES VENERADO en Corea del Sur, donde su lanzamiento se dio a la par del auge de la fiebre de los cibercafés, lo que resultó en mucha gente jugando y mucha gente mirando a otros jugar. Luego de la salida de Brood War (la expansión del RTS), el fenómeno se profundizó.

El amor coreano por StarCraft no conoce fronteras: canales de televisión dedicados a transmitir torneos, competencias oficiales con las marcas más importantes del mundo detrás, jugadores que se dedican sólo a eso y ganan fortunas por hacerlo, además de fama. Incluso la Fuerza Aérea tiene su propio equipo oficial de StarCraft.

En 2010 apareció StarCraft 2, continuación directa de Brood War y la pregunta básica fue: ¿podía la segunda parte continuar el legado de la primera? Blizzard, como todos esperaban, cumplió con su cometido (porque es fucking Blizzard), y no sólo reafirmó lo que logró con Brood War, sino que este nuevo producto, con menos de un año de vida, ya expandió las fronteras de los e-Sports o deportes virtuales como nunca antes se había hecho. Estamos hablando de millones de jugadores activos en todo el mundo, y decenas de torneos al año, con millones de dólares en premios totales.



Sí, millones. La Global StarCraft II League, que se celebra en julio (y en Corea, obviamente), ostenta 132 millones de wons (pesos coreanos) en premios, lo que en términos occidentales son más de 120 mil dólares.

Por jugar StarCraft. Eso es mucha guita.

¿Cómo puede ser que un juego mueva tanta plata? Esta



es la respuesta: espectadores. A la gente le gusta mirar cómo otros juegan. Por eso hay tantos juegos creados con la escena competitiva en mente (Street Fighter, Counter-Strike). ¿Por qué miramos a otros jugar? Algunos simplemente lo encuentran divertido, otros prefieren ver a los profesionales para aprender y copiar, y otros no pueden jugar a ese nivel, pero se emocionan con ver a otro haciéndolo. Como el fútbol, por ejemplo. Detrás de todo eso está la inseguridad de no conocer el resultado final. Sin embargo, StarCraft es el rey de los e-Sports, en cantidad de jugadores y valor nominal. La razón es que tiene más espectadores que la mayoría de los demás juegos profesionales combinados.

Detrás de esto hay dos motivos. Primero, los coreanos son muchos (... ¿no? Bueno, parecía gracioso en mi cabeza, perdón) y segundo (este el verdadero motivo): está pensado como un espectáculo.

StarCraft fue el primer juego en incorporar un modo espectador, una tercera visión que no es la de ninguno de los dos jugadores involucrados enfrentados, que permite a quien relata o mira el encuentro una visión total de lo que pasa, moviéndose por todo lo ancho del mapa, y haciendo hincapié en lo que queremos mirar cuando lo queremos mirar. Es una participación directa en la partida, lo que lo diferencia del resto y a lo que los diseñadores deberían apuntar al pensar un título para la escena profesional.

Es un arte en sí mismo, un juego en sí mismo. Es divertido. Queda evidenciado en que no sólo hay personas que viven de jugar StarCraft, también están los que comentan StarCraft para ganarse el pan. Y bueno, también están los que escriben al respecto, pero eso es otra historia. [i]

Joaquín Metz es Jefe de Redacción de imperiogamer.com

Por Angeles Viacava | Imán



Esto no es para mí

Capítulo 2: Confieso que he pecado (y que tengo poderes)

SOY IMÁN, la mujer de Moki. DG, madre de Nina. Libra, bipolar y cero, pero CERO tecnológica. De fichines sé bastante más que mi mamá, que tiene 75 años y si le decís "mouse" sale corriendo a buscar la escoba. Y bastante menos que mi hija de 5 años que tendrá mi nariz y mis rulos, pero definitivamente comparte las inquietudes de su padre.
Y esta es mi condena.

Que peco, bah. Cada tanto. ¡Entre laburo y laburo, juego al Pet Society! ¡Jajaja! ¿Qué esperaban, un Medal of Honor? ¿Un Call of Duty? ¿Un Grand Thef Auto? Bueno, si quieren que juegue, juego; pero ténganme paciencia. Por ahora, planto árboles de cerezas o de frascos de miel, elijo unas ropitas muy mononas y decoro habitaciones como loca.

El error fue mío al mostrarle mi pet a Nina. Ahí comenzó mi lucha. Yo lo vestía de Lady Gaga, ella le compraba un traje de bailarina rosa... muy rosa. Yo compraba lámparas de lava, ella gastaba mis monedillas en peluches virtuales (como si no le alcanzara con los de la vida real).



Entonces le hice un Facebook trucho, con nombre trucho, foto trucha, datos truchos. El problema es que mi hija, al poco tiempo, se aburrió de jugar solo con su pet, entonces se mete en el mío, ¡gasta mis monedas en comprar de todo! (Eso sí, comida, mascota, ropa, lo que sea, con la única condición de que sea rosa) y se manda todo de regalo a su propio pet. Así no vale. Tengo el pet más activo de la comarca. Eso sí, el más pobre también. Al demonio con la decoración.

Cuando creía que éstos podrían ser los problemas más complicados en lo que a juegos se refiere, mi marido (¿cuándo no?) le instaló a mi hija el Minecraft. Fascinado por la síntesis de sus gráficos (todo se construye en base a bloques), los animales y otros personajes también son bloques, y lo entretenido del juego (te digo, la síntesis la vi; lo interesante, te lo debo). Jugaron como locos varios días. Hasta una hoja



impresa con trucos y combinaciones de controles para conseguir... bueno, en realidad, no sé qué conseguían.

Hete aquí que un día tuve que llevarme trabajo a casa, organicé todo como un gran plan, subí al estudio todo lo "subible": jugos, galletitas por si acaso, caramelos, celular y teléfono. (Lo único que queda incontrolable es la vejiga de mi hijita, quien generalmente conecta su alarma a los 5 minutos de haber subido, no importa cuántas veces le haya preguntado yo: "¿TENÉS PIS?" antes de subir. Pff.

Esa tarde, todo estaba aparentemente bajo control.

Mi marido, mientras tanto, en una reunión de padres. Era el cumpleaños del cole de Nina y la idea era festejarlo cortando la calle con un desfile de "princesas y príncipes" recreados por los propios padres. Ante la miradita de cocker en adopción de mi hija, Moki no pudo resistirse.

La cosa es que me senté ante mi Mac, abrí el Illustrator y comencé a laburar mientras mi hija llevaba 10 minutos jugando al Minecraft bendito. Mirando sus apuntes, y edificando casas, puentes, cosechando... juro que la admiré. De repente:

–¡Me caí en un pozo, mami!

–¿Dónde? ¿Qué? A ver...

Imposible. Hermosa mía, que puedo rescatarte de un pozo real pero nunca de uno virtual. Llanto y más llanto. Mocos por doquier. Un panorama nefasto. Ella sólo quería salir del pozo. ¡Yo sólo quería un rayo vengador que partiera al medio al padre de la criatura por haberle instalado ese juego! Mis malos deseos se aplacaron y tomaron forma. Ojalá que le toque disfraz de osito, pensé. Se lo merece.

Cinco minutos más tarde sonó el teléfono. Y ni hola. Sólo tres palabras:

–Enano de Blancanieves.

Tomá. Nunca desacredites los poderes de una madre despechada. Y no me busquen (tengo fotos que acreditan mis palabras). [i]

Por Rodrigo Peláez | Rolo

[IRROMPIBLES] Vs. SHOGUN 2 TOTAL WAR™

Hoy presentamos: El gamer no muere. Salvo que cometa sepukku.

LA NIEBLA QUE SE CERNÍA SOBRE LAS COLINAS parecía no menguar. El aire húmedo presagiaba lluvia. Mala cosa, la lluvia antes de una batalla. Los relinchos impacientes de los caballos y el golpeteo del metal en las armaduras de mis hombres no colaboraban para aquietar la adrenalina que hacía palpitar furiosamente mi sien.

Las tropas se encontraban en posición, pero no teníamos ningún informe confiable sobre la ubicación del enemigo y, lo que es peor, tampoco de los movimientos de Lord Moki. Eso sí que era preocupante... Se suponía que iba a presentarse en el campo de batalla con un par de destacamentos de ashigarus con fusiles, pero ese viejo Sensei de lo Inútil no daba señales de vida.

Escuché la voz agitada de un mensajero que se abría paso entre mi escolta personal, que casi lo decapita confundiéndolo con un asesino. La niebla, otra vez...

El mensajero se postró en una rodilla y me alcanzó una nota. La abrí, impaciente: "Rolo, no creo poder llegar con mis hombres según lo pactado. Mi pequeña tiene diarrea y mi mujer está molesta porque no me siento a charlar con ella por las noches. Lo siento, pero..."

No leí más. Ordené a mis hombres que sujetaran al mensajero mientras un rápido movimiento de mi Tanto le rebanaba una oreja. Deposité el cartílago en su propia mano, mientras le gritaba en la cara:

–¡Decile a ese Gaijin sin honor que: o se presenta en el campo de batalla a honrar su débil palabra, o cuando me vuelva a encontrar con él dentro de cuatro siglos aún le recordaré el día en que prefirió materia fecal de niña en las manos a sangre del enemigo! ¡Ah!, y dale esta oreja por si tiene problemitas con las suyas.

El mensajero sollozó y se retiró tambaleándose, cubierto de sangre.

Un par de horas después, escuché sonido de cascos.

La guardia personal de mi viejo enemigo, ahora aliado en la misión de unificar al Japón feudal, se abría paso entre mis hombres. Lord Moki. Tras él, algunos estandartes desteñidos indicaban la presencia de unidades de infantería con yaris y mosquetes. Y unos 300 arqueros ashigarus. Todos reclutas, dado que el miko no tenía todavía un rango digno en el multiplayer del Shogun, y sólo podía comandar tropas a su altura (no, tropas petisas no, me refiero a su nivel como jugador).

Afortunadamente, contábamos con las mías: arqueros samuráis, infantería entrenada con yaris y caballería con katanas y lanzas. Todos dispuestos a morir por su Señor feudal, o sea... yo.

Limpiándose la boca, puesto que había estado comiendo pollo con puré de calabazas debido a su ya conocida debilidad estomacal, Lord Moki habló:

–Miko, me mandaste un mensajero desangrándose. Mi pequeña vomitó ante la escena y ahora va a tener pesadillas unas cuantas noches y adiviná quién se va a levantar a consolarla. Ni te cuento de los gatos con alergia que...

Con un puño en alto lo mandé callar. Mis hombres interpretaron el signo y enmudecieron. No más tintineos, no más relinchos. Silencio total.

El ruido del viento que disipaba lentamente la niebla nos traía el sonido del enemigo, que se acercaba desde el norte hacia el desfiladero natural que formaban dos bosques separados por un viejo camino de tierra.

Curiosamente, mi aliado, que por lo general no logra contener sus esfínteres cuando está pensando en otra cosa que no sea contenerlos, a veces tiene momentos de lucidez: con hábiles movimientos de su... ¿abanico? (efectivamente, estaba usando un viejo abanico del grupo Loco Mía para comandar a sus hombres a la muerte) envió a los ashigarus con mosquetes a esconderse a ambos lados del bosque.

Por mi lado, posicioné a los arqueros, en modalidad skirmish, al final del camino. Tras ellos, los ashigarus con yari de mi viejo compañero de armas, junto a mis samuráis y sus





lanzas. La caballería, oculta de la línea de visión del enemigo por los árboles del bosque, que terminaba precisamente donde nos encontrábamos.

Espolee mi montura y con mi guardia personal avanzamos unos cientos de metros por el camino, entre gritos e insultos al enemigo, katanas al aire. Una lluvia de flechas no tardó en recibirnos y decidimos girar para volver a nuestras filas. Era un truco viejo pero efectivo. El enemigo se abalanzó al camino en nuestra caza.

Lord Moki no quiso ser menos e imitó la jugada. Su guardia personal intentó detenerlo pero evidentemente no conocían al pecarí tan bien como yo: cualquier cosa que hiciese Lord Rolo, Lord Moki tenía que imitarla.

El polvo, la niebla y el fragor de la batalla que estaba por comenzar provocó que los hombres que protegían mi vida y la de él terminaran encontrándose abruptamente en medio del sendero. Algunos cayeron al suelo por el impacto de sus caballos. Las flechas del enemigo se llevaron a un par y yo fui golpeado en mi flanco y rodé por el suelo. Atónitos, nuestras tropas no sabían si avanzar o mantenerse en su lugar.

De repente, el horror. No habíamos sido los únicos que habían escondido tropas en los bosques. Cientos de soldados portando lanzas corrían hacia nosotros. No me quedó otra opción que ordenar a los mosqueteros que abrieran fuego. Las salvas barrieron con gran parte de nuestra guardia, pero con cientos de ashigarus enemigos, y de repente sentí un dolor punzante en la pierna. Una bala me había impactado y caí. Logré dar la orden de avance a nuestra caballería y a los samuráis con katana.

El sendero se transformó en un río de sangre.

Uno de mis hombres me apartó de la batalla. Me llevó hasta el pie de un árbol cercano.

Pregunté por Lord Moki y el samurai apartó su mirada de mis ojos.

–Lord Moki no lo consiguió –respondió.

Aunque quise evitarlo, mis ojos se humedecieron.

–¿Cayó en el campo de batalla? –tartamudeé.

–No, mi Señor. Se distrajo y se defecó encima. Está en los bosques buscando hojitas para limpiarse.

He dicho. [i]

Por Santiago Figueroa | @codigomorton



QUÉ GRAN ERROR HAN COMETIDO. Dan y compañía me han invitado a crear el puzzle de esta edición, con la consigna de que sea "un poco más fácil". Asentí con la cabeza para conformarlos, y luego armé un acertijo lleno de maldad que los volverá locos como un Sombrerero. ¡Prepárense! Deberán encontrar las pistas faltantes, valiéndose de [i] online y vuestro salvador Google cuando sea necesario (¡y lo será!). Se darán cuenta de que han llegado a la solución cuando estén frente a ella, pero recuerden esto: la respuesta tiene un precio. ¡Mwahahaha! Cof, cof...

Se debe enviar lo siguiente al e-mail revista@irrompibles.com.ar:
Subject del mail: "El problema de Alicia"
Respuesta correcta al puzzle: Lo que Tweedledum y Tweedledee quieren saber.
Tu nombre y apellido verdaderos.
Nick en irrompibles.com.ar

NUESTROS LOCOS PREMIOS

1. Alice: Madness Returns para PS3
(gentileza de NEXT GAMES, www.nextgames.com.ar)
2. Crysis 2 para PS3 (gentileza de GEEKMART, www.geekmart.com.ar)
3. 200 Puntos de Carmack para subir de nivel en el sitio

Condiciones de participación

Sólo aceptaremos tres respuestas por loco. ¡El primero que acierte elige cuál premio quiere! El concurso es válido en todo el territorio de la República Argentina hasta agotar los premios. ¡Sigan al conejo blanco! [i]

Staff

EDITOR
Durgan A. Nallar

DIRECTOR
Carlos Pollastri

DIRECCIÓN DE ARTE
Rafael A. Zabala

[IRROMPIBLES]
Sebastián Di Nardo, Mario Marincovich, Rodrigo Peláez, Pablo Salaberri

COLABORAN
Lionel Campilongo, Augusto Carrero, Fernando Coun, Andrés Croucher, Esteban Echeverría, Santiago Figueroa, Matías García, Bruno Gambarotta, Tomás García, Micaela Giagnoni, Julieta Martino, Joaquín Metz, Hernán Panessi, Mariano Rizza, Mariano Russo, Jorge A. Sánchez, Jonathan Siciliano, Ángeles Viacava, Santiago Videla

ÁREA TECNOLÓGICA
Pablo N. Salaberri

AGRADECIMIENTOS
Clarín Global
Electronic Arts
GeekMart
Gygabyte Technology
Image Campus
Objeto a
Sony Argentina
Synergex
Video Flims
#Tecno23



OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6879.9294

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar
facebook.com/irrompibles
Twitter: @irrompibles

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 1 Nº 3 es una publicación de **RESPAWN Ediciones** – Avda. Corrientes 4709 Piso 9 Departamento 90 – Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y Gran Buenos Aires: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). Distribuye en el Interior: DAP S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son de exclusiva responsabilidad de sus autores. Impreso en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, ARGENTINA.
Versión electrónica por Ediciones Grimorio Digital

www.grimoriodigital.com

BUENOS AIRES, REPÚBLICA ARGENTINA
JULIO–AGOSTO DE 2011



Tt eSPORTS
By Thermaltake
MEKA
MECHANICAL GAMING KEYBOARD
Teclado mecanico con 1000Hz de respuesta, USB de alta velocidad sin retraso en la señal, 2 puertos USB integrados, cableado modular y conector trenzado USB de Oro-Plata una transmisión confiable de información
RAPIDO Y FURIOSO EN LA EXCITANTE BATALLA
BLACK
ELEMENT GAMING MOUSE
Mouse laser con poderoso motor Phillips doble lente de 6500dpi con resoluciones de 10 a 6500dpi, almacena 45 macros en 5 perfiles hasta 5 colores de iluminación, diseño para cambio de peso, diseño en pantalla para indicar funciones, conector USB de Oro-plata
Shock
GAMING HEADSET SPIN
HT-SKS004ECWH / HT-SKS004ECBL / HT-SKS004ECRE
Audifonos con bocinas de 50mm con sonido envolvente, microfono de conexión rapida, comodo recubrimiento de terciopelo, siponible en blanco, negro y rojo
Tt Thermaltake
Coolall Your Life
Chaser MK-I
Estación de Acople para HDD SATA de 2.5" o 3.5"
Asa para Audifonos de combate
Nuevo centro de comando Chaser Mk-1 gabinete gran torre, primero en controlar la velocidad y luz del ventilador en la computadora, con interface de alta velocidad USB 3.0, integrado a la mejor tecnología con su estación BlacX para discos SATA de 2.5" y 3.5", cableado modular, preparado para enfriamiento líquido y capaz de soportar tarjetas gráficas triplemax de 33cm.
Ingresá a nuestros sitios web www.thermaltake.com y www.ttesports.com